TVゲーム
総合情報誌
毎週木曜日発売
2014 7/24
No.1336
特別定価 430YEN

WEEKLY ファミ通

国民的ブーム!『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』大特集

発売直前!『俺の屍を越えてゆけ2』、『シャリーのアトリエ』新情報



今週のDLC付録
8号連続 第3弾:文字デカール&アイテムパック
フリーダムウォーズ

[テレビアニメ放送開始]
ペルソナ4 ザ・ゴールデン
◎浪川大輔さんインタビュー&描き下ろしイラストも!



新作情報&徹底攻略
スーパーヒーロージェネレーション/RAIL WARS!(レールウォーズ)
大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS/Wii U
俺の屍を越えてゆけ2/ゼルダ無双/英雄伝説 閃の軌跡II
シャリーのアトリエ ~黄昏の海の錬金術士~/ぐんまのやぼう
フリーダムウォーズ/ウォッチドッグス

ロングインタビュー
「新生FFXIV」パッチ2.3の全貌

◎報道特集
クリエイター19人に訊く! E3 2014で感じたこと



発売記念スペシャル特集

「DX妖怪ウォッチ タイプ零式」ほか豪華グッズプレゼントも!

妖怪ウォッチ2 元祖/本家

攻略、グッズ紹介、日野社長インタビューほか妖怪ワールド丸わかり!

※付録各コードの有効期限は、最短のもので2014年10月10日まで。各コード1個につき入力は1回のみ有効。ファミ通のデジタル付録は、『BOOK☆WALKER』でダウンロードできます。

平成26年7月10日発行・発売(毎週1回木曜日発行・発売)第29巻 第30号 通巻1336号 平成12年5月31日第三種郵便物承認


――その一発の銃声が、帝国の
エレボニア帝国に内戦勃発―!「軌跡シリーズ」10周年を飾る最新作!
LINK ATTACK!
陽光剣
軌跡 10TH ANNIVERSARY
簡単メルアド登録!
最新情報&特典いろいろ!
THE LEGEND OF HEROES: SEN NO KISEKI II Copyright ©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.
@nihonfalcom
Facebookでいいね!してね
facebook.com/falcom.co.jp
"PS"、"PlayStation"、"PS3"および"PSVITA"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



運命を変えた。
PS VITA PS3
THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡II
センノキセキII
9.25 ROLL OUT
[英雄伝説 閃の軌跡II]
センノキセキ ツー
CERO 審査予定 レーティング
予約受付中
PlayStation®3 限定ドラマCD同梱版 8,800円(税抜)/通常版 7,800円(税抜)
PlayStation®Vita 限定ドラマCD同梱版 7,800円(税抜)/通常版 6,800円(税抜)
月刊ファルコム軌跡マガジン VOL.5
全国店頭で無料配布中!
「閃の軌跡II」とセーブデータ共有可能!
PS VITA PS3
本日発売!
THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡
スーパープライス
SUPER PRICE
PSストアにて、序章がまるごと遊べる「無料版」好評配信中!
ファミ通アワード2013 優秀賞
http://www.falcom.co.jp/
ファルコム
〒190-0012 東京都立川市曙町2-8-18 東京建物ファーレ立川3F ☎042-527-6501
Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION

妖怪ウォッチ2 元祖／本家



セブン-イレブン限定

S級レア妖怪が手に入るかも!?

「どきどきコイン(怪)」をGETしよう!

期間 7月10日(木)あさ9:00 ～ 8月7日(木)あさ8:59

わからないときは大人の人と一緒にやろうね

※その他の妖怪やアイテムが出る可能性もあります。
※「どきどきコイン(怪)」が受け取れるのは期間中1回です。

受け取りには、ニンテンドー3DS(LL含む)本体と『妖怪ウォッチ2 元祖／本家』のソフトが必要です。

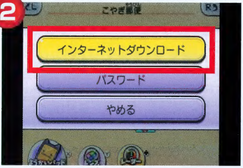


1



セブンスポットのあるセブン-イレブンの店内でゲームを起動、ゲーム内のさくら大通りにある「こやぎ郵便」に行きます。

2



2番の受付にいるお姉さんに話しかけ、「インターネットダウンロード」を選びます。「ダウンロードに成功しました!」と表示されると、「どきどきコイン(怪)」が手に入ります。

3



おおもり山の"妖怪ガシャ"のある場所に行き「妖怪ガシャコインでまわす」を選択します。S級レア妖怪が手に入る確率がアップします。

※画面はイメージです。

受け取る前にご確認ください

ニンテンドー3DS本体の右横にある無線ランプが点灯していない場合は、無線スイッチ「WIRELESS」をスライドさせて、黄色のランプを点灯させてください。
※ニンテンドー3DSの「本体設定」にてインターネット接続先に「7SPOT」と登録されている場合は受け取ることができません。「本体設定」より「7SPOT」で登録された接続先の設定を消去してから、改めて受け取るようにしてください。

WEEKLY ファミ通 2014 7/24号

COVER
イラストレーション／松下 進
ペイントワーク／奥出 継久
モチーフ／妖怪ウォッチ2 元祖/本家
デザイン／川端康雄



COVER TEXT

「いまの子どもたちが共感できる、新しい『ドラえもん』を作りたいんです」とは、昨年7月の『妖怪ウォッチ』発売前に、日野さんからうかがった言葉。その場で、「ラッキィ池田さんに作ってもらったんです」と、『ようかい体操第一』の映像を見せてもらったことも覚えている。その企画力や実現力にはこれまでも驚かされてきたが、今回はスケールが違う。今号のインタビューの最後に日野さんは、「全世界妖怪大ブームを起こしたい」と話してくれたが、これだって夢じゃない。恐るべし『妖怪ウォッチ』。新作発売を機に、妖怪ブームは新しいステージへと突入する！　【本誌編集長:林克彦】

This Week's CONTENTS#1 ●目次







INDEX ●インデックス

150ページについているアンケートはがきの設問①と設問②にご回答いただく際は、こちらの記事番号の中から選んでご記入ください。

ゲームインデックスは7ページに!!

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。



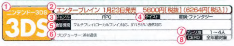
週刊ジョージアは働く男たちを手のひらから応援するスマホ・マガジンです。
専用の無料アプリをダウンロードしてお楽しみください。 週刊ジョージア 検索

※アプリがストアに見つからない場合は、
「週刊ジョージア」で検索してブラウザ版をご覧ください。

GAME INDEX

PRESENT Index
●プレゼント インデックス

データ欄の見かた



①プレイするために必要なハード
②メーカー名、発売(予定)日、ソフトの税抜価格(税込価格)
③ゲームのシステム(ジャンル)
④ゲームのテーマやテイスト、またはゲームの内容を端的に表したキーワード
⑤対応している通信機能
⑥対応する周辺機器、限定版の内容。ゲーム制作の中心となる人物、団体名
⑦対応プレイ人数
⑧コンピュータエンターテイメントレーティング機構(CERO)倫理規定に基づく審査による対象年齢。“審査予定”はこれから審査を受ける予定があるソフト、“審査未定”は審査を受けるかどうか現在未定なソフト、“－”は審査を受けていないソフトを表します

※ジャンル名として、以下の略称を使用します。
FPS……(ファースト パーソン シューティングの略。一人称視点シューティングのこと)
TPS……(サード パーソン シューティングの略。三人称視点シューティングのこと)

“ファミ通チョイス”とは、ファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本誌“週刊ファミ通”へお寄せいただいたお客様のご意見・ご感想、各種投稿などにつきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・ウェブ・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

This Week's CONTENTS #2
●目次

WEEKLY ファミ通

発行:株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
企画・編集 エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570・060・555(ナビダイヤル)



ベセスダ・ソフトワークス
ゼニマックス・アジア株式会社
ゼネラルマネージャー
高橋 徹氏（文中：高橋）
Tetsu Takahashi

ベセスダ・ソフトワークス 高橋徹（たかはしてつ）氏に直撃！

『サイコブレイク』の新たなる"挑戦"

ついに発売日と価格が決定した、三上真司（みかみしんじ）氏が手がける究極のサバイバルホラーゲーム、『サイコブレイク』。その喜びとともに、ユーザーに衝撃を与えたニュースがもうひとつある。それが、予約特典となる"ゴアモードDLC"の存在だ。予約した人しか遊べない"ゴアモードDLC"は、本来であればCERO D（17歳以上対象）版となる本タイトルを、CERO Z（18歳以上のみ対象）版でも遊べるようにするという、いままでにない特典である。ゲーム業界に大きな衝撃を与えるであろうこの"挑戦"を仕掛けたキーパーソンに、その"意味"を聞いた。

"ゴアモードDLC"は表現が変わっても

当初から三上さんが納得できる作品を作ってほしかった

――まずは、E3 2014（※）ではひときわ目立っていた『サイコブレイク』ですが、高橋（たかはし）さんご自身の感想をお聞かせください。

高橋　全体的な雰囲気としては、非常に手応えを感じました。個人的にうれしかったのは、ベセスダ・ソフトワークスのブースが『サイコブレイク』一色になっていたことですね。日本で開発しているタイトルが、海外のパブリッシャーのブースで、しかも世界から注目される海外のイベントで、あれだけ大きな規模で扱ってもらえたのは、いままであまりなかったことだと思いますので。

――確かなインパクトを、国内外のユーザーやメディアに与えた『サイコブレイク』ですが、ついに発売日と価格が発表されて、さらなるインパクトが生まれましたね。

高橋　そうだとうれしいですね。ようやく皆さんに発表できたという思いと同時に、発売までの期間が決まったことで、売る側としては身が引き締まる思いです。**このタイミングになったのは、純粋にクオリティーアップを突き詰めた結果**ですね。ゲームを作っている三上（みかみ）さん（ディレクター：三上真司（みかみしんじ）氏）とTango Gameworksがゼニマックス・アジアのグループ内にいることで、納期に間に合わせるために中途半端なゲームを作るようなことをせず、クリエイティブに集中できた。我々としても当初から三上（みかみ）さんが納得できる作品を作ってほしかったし、そのためにTango Gameworksとゼニマックス・アジアは手を組んだので、その目的は果たせたと思います。もちろん、ずっと作り続けるわけにもいかないので、ある程度の節度は必要ですが（笑）。

――三上（みかみ）さんがとことんこだわって本作を作れたのは、制作環境も大きかったのですね。

高橋　三上（みかみ）さんのゲームは、最後まで細かい調整を加えることでガラッと変わるんですよ。3ヵ月前といまのバージョンでは、まったく手触りが変わっています。E3 2014で発表したバージョンから、さらによくなっていますね。お客様にお届けするものを、クリエイターが直前までこだわるのは当然だと思います。

予約してもらうことで確実に販売店が利益を取れる商品に

――誰もが気になっていた『サイコブレイク』のCERO区分ですが、Dとなりました。

高橋　海外と同様にするのであれば、CEROはZでしょうし、クリエイターが作ったものをそのままお届けするべきとも考えました。しかし、それでは売り場や宣伝が限定されてしまい、より多くのお客様に届ける機会が失われる。**目標とする販売本数を鑑みて、国内版はCERO Dと決めた**んです。ゲームの根幹に影響はありませんが、表現は変更しています。それでも、期待されているお客様に、海外と同様の『サイコブレイク』をお届けする方法はないかと考えた結果、**"ゴアモード"、いわばCERO Z版をプレイできる環境を予約特典とする**ことを思いつきました。これで海外版とほぼ同じ表現のゲームが遊べるようになります。

――"ゴアモードDLC"はどのような形で配布されるのですか？ 前例のない施策ですが。

高橋　CERO D版とCERO Z版の2種類の『サイコブレイク』があり、どちらもCEROの審査を通過したものですが、パッケージとして販売されるのはCERO D版のみとなります。予約をした方には、ダウンロードコンテンツとしてCERO Z版の表現を追加できる"ゴアモードDLC"をお渡しする形となります。

――数量限定特典となるのでしょうか？

高橋　18歳以上の予約された方全員が必ず遊べるようにしたかったので、数量限定ではありません。さらに、**発売後に単体で販売することもしません**。予約期間はとくに決めていませんが、発売日前までに予約された方だけが遊べるものになります。

――ユーザーにとってもうれしい、独自の特典ですが、実現は難しかったのでは？

高橋　いろいろなCERO Zタイトルを手掛けていく中でルールを学んで、「このアイデアは

発売日は10月23日に決定!

『サイコブレイク』の国内版は10月23日発売予定。北米の発売日は10月21日予定で、ほぼ全世界同時発売となる。価格は、プレイステーション4版とXbox One版は7300円[税抜](7884円[税込])、プレイステーション3版とXbox 360版は5800円[税抜](6264円[税込])で、ダウンロード版は同じ価格となる。予約特典の"ゴアモードDLC"を入手したい人は、受取時に年齢が確認できる書類等を提示する必要があるので、お忘れなく。なお"ゴアモードDLC"が必要ではない17歳以上のユーザーには、別に"ファイティングチャンスパックDLC"(武器パック)が用意されている。また、ほかの予約特典となるオリジナルサウンドトラックと特製スチールブックは、18歳未満でももらえる。予約は7月18日から順次開始となる。



とことんまでこだわり抜いた 最新にして最強の"恐怖"

←三上真司氏は、人間の根源を揺るがす恐怖を、ゲームで実現することにこだわった。その答えが、本作である。

『サイコブレイク』ディレクター

Tango Gameworks

三上真司(みかみしんじ)氏からメッセージが!



やっと、何とか落ち着くところに落ち着かせることができて、素直にうれしく思っています。銃を使って敵を倒すだけでなく、トラップを活用して難関を乗り越えたり、プレイヤーの頭を悩ませる謎解き要素を、本作にはふんだんに取り入れています。クラシックスタイルのサバイバルホラーが『サイコブレイク』で帰って来ました。きっと、いままでにない恐怖を体験できるでしょう。お好きな方はぜひ、期待していてください。

ゲームそのものに影響がない作品だからこそ実現できた

可能だ」と思ったんです。そもそも、ROMの中に収録されているCERO Z版を解除するのではなく、CERO D版の商品に"ゴアモードDLC"を追加した結果、CERO Zになったという意味合いの商品となります。いままでのPSNやXbox Liveでは、CERO ZのROMを持っている方がDLCを受け取ることは可能でしたが、CERO Zのコンテンツを単体では配信できなかった。それが、配信できるようになったんですね。これは大きなきっかけとなりました。だから、ここ半年は「先にやられたらどうしよう!」とヒヤヒヤしていましたよ(笑)。ただし、どのような作品でもできる施策ではないと思います。三上(みかみ)さんとも話して、『サイコブレイク』がCERO Dとなってもゲームそのものに影響はないと判断できたから、可能になったと言えます。さらに、今回は新規タイトルで予約本数が非常に重要ということもあり、こちらも腹を括れたましたね。

——単体で販売しないという決断も、パブリッシャーとしては大きな挑戦だと思います。

高橋　ソフト発売後に単体販売しないと決めたのは、理由があります。評価を見てから買うとか、中古が出るまで待つと考えるのは、ユーザーとして当然だと思うのですが、それでは手に入らないものを提供したかった。さらに、ゲーム業界全体のことを考えると、**販売店さんには予約が取れる商品を提供して、きちんと儲けを出してほしい**。そのために、今回の施策を決断したんです。

"さすが三上さん"と言える作品の価値にあった施策を

——予約特典も発売日も決まったいま、日本のファンが『サイコブレイク』をその手で確かめられる機会はあるのかが気になります。

高橋　これからの予定で言えば、QuakeCon 2014(※2)とgamescom(※3)にもプレイアブルを出展するのですが、東京ゲームショウ2014の前、夏休みくらいには、何かしらの形で国内でもお客様に触れられる機会を設けたいと考えています。**コアユーザーはもちろん、女性やライトユーザーが遊んでも十分楽しめるゲーム**だと思うので。CERO D版もゴアモード版も、両方を遊べるような形にできたらおもしろいですよね。

——発売日が決まったことで、これからプロモーションもさらに加速していきますね。

高橋　2010年にTango Gameworksと手を組んでから早4年となりますが、その結果がついにお見せできるという喜びと緊張感があります。ただ、中身は"さすが三上(みかみ)さん"と言えるものになっているので、その価値に見合うプロモーションを仕掛けていきたいですね。これから、いろいろな施策をさらに考えていますので、楽しみにしていてください。



何かしらの形で国内でも触れられる機会を設けたい

※1:E3 2014……アメリカ・ロサンゼルスで6月10日～12日(現地時間)に開催された世界最大規模のゲーム見本市。
※2:QuakeCon 2014……アメリカ・ダラスで7月17日～20日(現地時間)に開催される、ベセスダ・ソフトワークス主催のイベント。
※3:gamescom……ドイツ・ケルンで開催される欧州最大規模のゲームイベント。本年度は8月13日～17日(現地時間)に開催。



巻頭特集2 新世代機だからこそ実現できる魅力とは？

Xbox OneでしかできないX(10)のこと

9月4日の国内での発売に向けて、いよいよ本格的に始動したXbox One。ここでは、6月に行われた“Xbox One 記者説明会”での発表を踏まえつつ、オリジナルタイトルからKinect(キネクト)まで、Xbox Oneだからこそ実現できる10のポイントに迫る。

その1 Xbox Oneオリジナルタイトルが充実

6月20日に行われた“Xbox One 記者説明会”で明らかにされた通り、現時点でのXbox Oneのローンチタイトルは31本(ダウンロードタイトルを含む)。なかでも注目したいのがオリジナルタイトルで、Xbox One専用としては、『Forza Motorsport 5』など7本がラインアップ。さらに、Xbox 360およびPCでリリースされて、Xbox Oneでも展開されるタイトルは5本におよぶ。『タイタンフォール』などはその代表例で、Xbox Oneならではのゲームプレイを期待するファンは多い。もちろん、ローンチ後も『Sunset Overdrive』や『Halo 5: Guardians』など、充実のラインアップが控えている。独占タイトルはハード訴求の重要なポイントとなるだけに、Xbox One購入の大きな後押しとなりそうだ。

おもなXbox Oneオリジナルタイトル

9月4日発売予定タイトル
- 『Crimson Dragon』
- 『Dead Rising 3』
- 『Forza Motorsport 5』
- 『Killer Instinct』
- 『Kinect スポーツ ライバルズ』
- 『Powerstar Golf』
- 『Ryse: Son of Rome』

2014年発売予定タイトル
- 『D4:Dark Dreams Don't Die』
- 『Forza Horizon 2』
- 『Halo: The Master Chief Collection』
- 『Sunset Overdrive』

2015年発売予定タイトル
- 『Halo 5 Guardians』
- 『Phantom Dust』
- 『Scalebound』





Xbox One専用のタイトルが続々

↑➡Xbox One専用ではないものの、Xboxプラットフォーム独占タイトルとして、期待値も高い『タイタンフォール』(上)。『Dead Rising 3』はローンチを牽引する1本(右)。

その2 国内向けアプリもさらに増加

“すべてのエンターテインメントを1台に集約する”ことをコンセプトにしているXbox Oneでは、充実したアプリの存在もカギを握る。



↑“Xbox One 記者説明会”でお披露目された“Jリーグ動画アーカイブス”。

とくに日本マイクロソフトが注力しているのが日本国内向けアプリで、“Xbox One 記者説明会”では、20本近いアプリがお披露目された。そのラインアップも、宅配ポータルサイトアプリ“出前館”や本格的なカラオケが楽しめる“カラオケ@DAM”、Kinectでフィットネスが楽しめる“Xbox Fitness”など、実用性の高いものから好きな人にはたまらないアプリまでバラエティー豊か。アプリは今後もさらに増えていくとのことで、Xbox Oneでは、ゲーム以外の楽しさも広がりそうだ。

その3 ID@Xboxでインディーゲームが来る！

ここ数年で、世界的に大きな関心を集めているインディーゲーム。ご存じの通り、マイクロソフトではXbox 360からインディーゲームには注力してきており、Xbox Oneではインディーゲームをサポートするプログラム、ID@Xboxを展開中だ。ID@Xboxは、登録することで開発機材が無償で提供されるほか、技術的なサポートも受けられる。先日行われたE3 2014でも、ユニークなインディーゲームの数々が紹介され、その存在感をアピールした。もちろん、国内の各開発スタジオもID@Xboxには着目しており、現時点での国内参入デベロッパーは20社を超える。国内発の斬新な発想のタイトルが、Xbox Oneのさらなる普及に弾みをつける可能性も高い。



↑Kinect対応の『FRU』。パズル要素が加味されたゲーム性が特徴の一作だ。

その4 Kinectが広げるXbox Oneの未来

言うまでもなくKinectは、Xbox Oneにとって最大の特徴のひとつ。ジェスチャーや音声認識など直感的な操作を可能にする次世代のデバイスは、ほかのハードにはない大きな魅力だ。音声でXbox Oneを起動させたり、身振りでアプリを操作したり……といった簡単操作が可能となっている。もちろん、対応ソフトも続々とリリース予定で、ローンチタイトルとして『Kinect スポーツ ライバルズ』と『ズンバ フィットネス ワールドパーティ』がリリースされるほか、5pb.の『PSYCHO-PASS サイコパス』なども明らかにされている。今後、Kinectの魅力をいかにアピールできるかも、Xbox Oneを訴求する大きなポイントとなりそうだ。



⬆Xbox 360用のものと比べて、さらに精度が増した新型Kinect。最大6人まで認識できるようになったのもうれしいところだろう。

その5 コントローラはさらに進化

コントローラは、Xbox Oneでさらに進化。ゲームでの繊細な動きを忠実に再現する"リアル トリガー機能"の搭載など、40以上の技術革新が施されている。また、Kinectを使用することで、Xbox One ワイヤレス コントローラとプレイヤーのペアリングも自動的に行える。ゲームプレイ中にコントローラを友だちに手渡すと、その友だちが認識され、自動的にペアリングが変更されるのだ。



⬆ゲームファンに好評だったXbox 360のコントローラはさらに洗練。左右スティックや方向パッドなども改良されている。

その6 テレビ視聴もより快適に

Xbox Oneの入力系統の大きな特徴は、"HDMI IN"の実装。これにより、テレビチューナー機能を持つ機器を接続すると、HDMIパススルーによりテレビ番組を視聴できるようになる。ひとつの画面でテレビを観ながらゲームで遊ぶといったことが可能だ。また、北米では番組表をダウンロードして、気になるトピックを検索して見たい番組を探しあてるという機能も実装されている。日本での発売日にはこのサービスは実装されないが、日本マイクロソフトの泉水敬氏によると、「できるだけ早く対応させたいです」とのことなので、大いに期待してよさそうだ。



⬅HDMIパススルーでテレビも視聴可能。

その7 利便性が高いモダンUI

Xbox Oneのホーム画面はモダンUI(ユーザーインターフェース)を採用。こちらは、Windows などと共通のUIで、快適な操作や見やすさなどを特徴としている。Kinectでの操作にも利便性が高い。さらに、モダンUIはカスタマイズできるので、使用頻度の高いアプリをホーム画面に並べるといったことが可能。極めて使い勝手のいいUIと言えるだろう。

直感的な操作が可能に



⬅Windowsでおなじみ、タイル状にゲームやアプリなどが配置される。Kinectセンサーを使えば、ふだん使っているOS・Windows 8.1と同じように直感的に操作できる。

その8 クラウドで進化するゲームプレイ

クラウドサービスに関して現時点で判明していることはあまり多くないが、その魅力は図り知れない。たとえば、オンラインサービスのXbox Live。これは、マイクロソフトのクラウドサービス"Microsoft Azure"で運営されており、ゲームのプログラム処理をクラウド側で管理。不正行為を最小限に抑えられるなどのメリットも多い。また、友だちのXbox Oneに自分のIDでサインインした場合でも、自分がカスタマイズしたホーム画面が表示されるのも、クラウドがもたらす恩恵だ。

ゲームでは、『Forza Motorsport 5』の例が参考になるだろう。同作では、AI(人工知能)がプレイヤーのプレイスタイルを学習し、プレイヤーの分身としてオンラインで対戦する"Drivatar"という機能を実装している。これもクラウド側の処理で実現されている。今後はさらにゲームで活用されるケースも増えてくるはずで、可能性はさらに広がる。



⬆『Forza Motorsport 5』に搭載されている"Drivatar"もクラウドを活用している。ほかのプレイヤーの分身とバトル。

その9 3つのOSが別々に作動



⬆ゲームとアプリを同時に起動させられるので、ゲームをプレイしながら、Skypeでビデオ通話をするといったことも可能。

Xbox Oneでは、ゲーム用、システム用、アプリ用にそれぞれのOS(基本ソフト)が作動している。それにより、ゲームとアプリを瞬時に切り換えたり、ゲームとアプリを同時にモニターに表示させて、両方とも楽しむといったこともできる。アプリを始めとするXbox Oneの豊富なエンターテインメントサービスを楽しむうえで、不可欠の機能だ。

その10 Windowsとの連携も!?

先日の"Xbox One記者説明会"で、ゲストとして登壇したセガの名越稔洋氏が「マイクロソフトにはWindowsという強みがあり、その強みを絡めた新しいエンターテインメントを提供してみたい」と語っていた通り、OSの市場で圧倒的なシェアを誇るWindowsこそが、マイクロソフト最大の強みと言える。現時点では、Windowsとの連携に関しては、明確なアナウンスはないものの、今後何らかの取り組みをしてくる可能性は極めて高い。現時点でも、ホーム画面の"モダンUI"を統一したり、クラウドサービスの"Microsoft Azure"を活用したりと、部分的なリソースのシェアはすでに行われている。IT業界の巨人·マイクロソフトがどのような取り組みをしてくるのか、今後の施策が気になるところだ。

巻頭特集03

ALIENWARE Alphaの衝撃

新世代機を遥かに超えるハイスペックを誇る 最新の家庭用PCゲーム機がもたらすものとは?

6月にアメリカ・ロサンゼルスで行われた世界最大規模のゲーム見本市、E3 2014でサプライズ出展され、大きな衝撃を与えたALIENWARE Alpha(エイリアン ウェア アルファ)。同ハードは、「PC用ゲームをリビングルームで遊べるようにしたい」という、ALIENWAREの長年に渡る戦略を最先端のテクノロジーで具現化した最新の“家庭用PCゲーム機”。新世代機をも超えるハイスペックを有しており、OS(基本ソフト)にWindows 8.1を採用。現時点でSteamで配信されている3000本以上のゲームがそのまま遊べるというのが特徴だ。海外では今年のホリデーシーズンにも投入されるというALIENWARE Alphaがゲーム業界にもたらすものとは?ここでは、関係者への取材を交えつつ、Alienware Alphaに迫る。







ALIENWARE Alphaスペック

■発売時期:2014年年末(北米では2014年ホリデーシーズン)
■価格:未定(北米では549ドル~)
■おもな仕様
CPU:インテル Core i3、i5、i7プロセッサー
GPU:NVIDIAのMaxwellをベースに独自にカスタマイズ
RAM:4GB、8GB DDR3 1600MHz
HDD:500GB、1TB、2TB SATA 3
HDMI:入力/出力
OS:Windows 8.1
※Xbox 360 コントローラ同梱予定

Special Interview

遊びかたからゲーム内容まで 新しい体験をもたらすハード



大手PCメーカーのDellと、その傘下にあるALIENWAREにとって、リビングルームへの進出は、ここ数年の大きな課題と言える。ここでは、同社のブランド マネージャーである添田貴嗣氏に、ALIENWAREの戦略を聞いた。

ALIENWARE
ブランド マネージャー
添田貴嗣氏(文中は添田)

ゲームの楽しみかたが変わる

――まずはALIENWARE Alphaを開発した経緯を教えてください。

添田　ゲームビジネスに取り組んでいる以上、私たちにとって、家庭用ゲーム機の市場は無視できないものでした。そこで、家庭用ゲーム機のユーザーに向けて、少しずつPCゲームの魅力を知っていただきたいということで、数年前から段階的に“家庭用PCゲーム機”に取り組み始めたんです。ただし、これまでは技術的に追いつかず、リビングに必須の小型化がなかなか実現できませんでした。それがここ1~2年でテクノロジーが進化して、非常にコンパクトかつセンセーショナルなスペックを備えたハードウェアの開発が可能になってきたんです。それで、ALIENWARE Alphaのプロジェクトに着手することにしました。

――まさに“機は熟した”と?

添田　はい。もうひとつには、オンラインゲームの隆盛があります。ダウンロード配信がようやくPCから家庭用ゲーム機へ広がっていく中で、Steamというオンラインゲーム専用のプラットフ

ALIENWARE Alphaとは、どんなハードなのか？

Q. そもそもALIENWARE Alphaとは？

ALIENWARE Alphaは、リビングルームでの使用を前提とした、家庭用PCゲーム機。OSにはWindows 8.1を採用しており、PC向けゲームがプレイ可能。光学式メディアは搭載されておらず、コンテンツの提供はオンラインのみとなる。CPUはインテルの最新プロセッサー、GPUはNVIDIAの最新チップ"Maxwell"をALIENWARE Alpha向けにカスタマイズしており、「新世代機よりもすぐれたマシンスペックを実現しています」(ALIENWARE 添田貴嗣氏)とのこと。なお、本体にはXbox 360 コントローラを同梱予定だ。その理由としては、「(とくに欧米の)ゲームユーザーにとって、Xbox 360コントローラがいちばん親しまれているから」(添田氏)なのだとか。



⬆ALIENWARE AlphaにはXbox 360 コントローラ(1個)が同梱される予定。

A. 新世代機のマシンスペックを超えた 最新技術搭載の家庭用PCゲームマシン

Q. Steam Machineとの違いは？

気になるのが、ALIENWARE AlphaとALIENWARE Steam Machineとの違い。スペックなどは基本的にまったく同じという両ハードだが、根本的に異なるのがOSだ。ALIENWARE Steam Machineでは、Valveが提供するLinuxベースのSteam OSを採用。それに付随して、Steamコントローラの使用が必須となる。そのため、ALIENWARE Steam Machineでプレイする場合は、専用ソフトの存在が不可欠。その点、Alienware AlphaはWindows 8.1ベースなので、現時点で市場に流通しているPCゲームが遊べるため、ゲーム機としての間口は広いと言えるだろう。なお、ALIENWARE Steam Machineは2015年発売予定だ。



⬆ALIENWARE Alphaと Steam Machine(写真)はデザインもほぼいっしょ。

A. 両ハードの違いはOS 汎用性が高い分 間口はALIENWARE Alphaのほうが広いかも

Q. 本体のバリエーションは？

ALIENWARE Alphaは、ハードのスペックに応じて3つのバリエーションが用意されている。その詳細は右の通りで、プレイヤーの用途や予算に応じて選択可能となっている(価格は未発表)。PC並みの選択肢が用意されているのは、ALIENWAREの魅力のひとつと言えるだろう。

ベーシック	CPU:Core i3プロセッサー RAM:4GB DDR3 1600MHz HDD:500GB SATA 3
上級	CPU: Core i5プロセッサー RAM:8GB DDR3 1600MHz HDD:1TB SATA 3
ハイエンド	CPU: Core i7プロセッサー RAM:8GB DDR3 1600MHz HDD:2TB SATA 3

A. ハードのスペックなどに応じて 3つのバリエーションを用意している

Q. 対応ソフトはどうなる？

先述の通り、ALIENWARE Alphaでは、Windows 8.1対応のすべてのゲームが遊べる。もちろん、Steamタイトルもプレイ可能。ALIENWARE Alphaのインターフェースがそのまま Steamのポータルサイトに直結するようになっており、即座にプレイできる。Steamで配信されているのは現時点で3000本とのことなので、本体のローンチ時には、相当な数のタイトルが遊べることになる。



⬆ALIENWARE AlphaからSteamポータルサイトに直結。ストレスなくゲームを満喫。

A. Steamで配信中の3000本を含む 数多くのWindows用タイトルがプレイ可能

Q. 気になる日本での発売は？

欧米では今年のホリデーシーズンに発売されるALIENWARE Alpha。もちろん国内でも発売予定で、発売時期に関しては「欧米からほとんど間をおかないタイミングで」とのこと。さらに、東京ゲームショウ 2014ではALIENWARE Alphaを出展予定とのことで、日本上陸が楽しみだ。

A. 日本でも欧米とほぼ同時期の今年の年末に発売 東京ゲームショウ2014での出展も予定

ォームが、全世界で7500万人のユーザーを有するほどの大成長を遂げました。購入からプレイまで、すべてオンラインで完結してシームレスに楽しめる。完全に新しい形のゲームのライフスタイルが到来するわけです。プラットフォームとハードウェアのありかたが変わる……ということで、いち早くリリースすることにしました。

──AlphaとSteam Machineとで、あえてOSを変えて違うバージョンで発売する意図は？

添田　市場性を判断して、最初からふたつのハードウェアを予定していたんです。国によっては、Steamの知名度がいまひとつの市場もありますし。私たちとしてはAlphaとSteam Machineを同時にリリースする予定だったのですが、Steam Machineの発売が延期されたということで、Alphaのほうを先にお届けすることにしました。ちなみに、Steam Machineは各社さんが販売を予定されていますが、Windowsベースの家庭用PCゲーム機は、私たちが把握している限り、現時点ではAlphaだけです。その点からも、注目していただけるのではないかと。

──リビングルームをターゲットにするということで、やはりプレイステーション4やXbox Oneがライバル関係になる？

添田　つねに比較される存在になればいいな……と思います。いきなりALIENWARE Alphaが爆発的にヒットするとは考えていませんが、Alphaが提供するゲーム体験に段階的に慣れ親しんでいただいて、プラットフォーム&ハードの新形態として、徐々に広がっていってくれればと思っています。

──今後ALIENWARE Alphaがユーザーにもたらすものは？

添田　"新しいエクスペリエンス"でしょうか。先ほど述べた通り、購入からプレイまでがシームレスにつながるということで、プラットフォームとしての新しさもありますが、何よりもゲームファンの皆さんにアピールしたいのは、性能です。ALIENWARE Alphaはスペック的にも新世代機を凌駕しており、同じソフトを遊んだとしても、家庭用ゲーム機版よりも遥かに濃密で豊かなゲーム体験を味わえる。ALIENWARE Alphaのもたらす新しい世界を心待ちにしていただければと思います。

《今週のおもなニュース》…… 6月27日～7月4日

EVENT “次世代ワールドホビーフェア '14 Summer”に最新ゲーム&ホビーが集結

6月28日と29日の2日間、千葉・幕張メッセにて“次世代ワールドホビーフェア '14 Summer”が開催。“日本最大級の子どものための展示会”をテーマに、ゲーム・おもちゃメーカー各社がブースを出展した。7月10日にシリーズ最新作のニンテンドー3DS用ソフト『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』の発売を控えたレベルファイブブースでは、世界初となる本作の体験プレイを実施。同コンテンツのステージイベントでは、12月20日公開予定の『映画妖怪ウォッチ 誕生の秘密だニャン！』の映像が初公開された。任天堂ブースでは、9月13日発売予定のニンテンドー3DS用ソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』の国内初プレイアブルや、『マリオカート8』の大会などが催された。


関連グッズも続々と登場



ニンテンドー3DS版『スマブラ』が国内初プレイアブル出展！


『妖怪ウォッチ』に家族連れ大興奮！


➡稼働開始直後の『パズドラZ テイマーバトル』の体験プレイも実施。


➡7月2日より稼働開始した『ヒーローバンク アーケード』の実機も。

EVENT “妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン”がお台場&栄にオープン 『妖怪ウォッチ』×シダックスの夏休みキャンペーンも開催

6月26日より、東京・お台場のダイバーシティ東京プラザにて、テレビアニメ『妖怪ウォッチ』のキャラクターイベントショップ“妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン”がオープン。ミニアトラクションや記念撮影スペースなどが設けられており、限定のオリジナルグッズも販売されている。東京・お台場、名古屋・栄で展開される本ショップは、両店ともにWeb抽選方式による事前予約制・時間入替制。詳細は特設ページ(※1)を確認しよう。

さらに7月7日より、全国のレストランカラオケ・シダックス289店舗にて、“レストランカラオケ・シダックス×妖怪ウォッチわくわくサマーキャンペーン”が開催中。プレゼントキャンペーンやスタンプラリーなどが展開されている。

“妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン”開催概要

●東京都 お台場
施設名称：妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン ダイバーシティ東京 プラザ店
開催場所：東京都江東区青海1-1-1 ダイバーシティ東京 プラザ 4F
開設時期：6月26日(木)～8月31日(日)
営業時間：10:00～21:00

●愛知県 名古屋・栄
施設名称：妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン オアシス21店
開催場所：名古屋市東区東桜1-11-1 オアシス21 イベントスペース
開設時期：7月18日(金)～9月28日(日)
営業時間：10:00～20:30

店内は『妖怪ウォッチ』一色




家族で楽しめるミニアトラクションも

“レストランカラオケ・シダックス×妖怪ウォッチ わくわくサマーキャンペーン”開催概要

実施店舗：全国のレストランカラオケ・シダックス 289店舗
開催期間：7月7日(月)～9月7日(日)
キャンペーン内容：プレゼントキャンペーン、妖怪さがし、スタンプラリー
<プレゼントキャンペーン実施期間>
第1弾：7月7日～7月27日
・A賞：A1ポスター／10000名　・B賞：ポストカード／18000名
第2弾：7月28日～8月17日
・A賞：ビーチボール／10000名　・B賞：ポストカード／18000名
第3弾：8月18日～9月7日
・A賞：時間割表／10000名　・B賞：ポストカード／18000名



夏休みは『妖怪ウォッチ』を堪能！

※1……“妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン”特設ページURL ➡ http://www.namco.co.jp/chara_shop/yokai-watch/

EVENT 舞台『ダンガンロンパ THE STAGE』公演に向けてキャスト陣が勢揃い

2010年にスパイク・チュンソフトより発売されたPSP用ソフト『ダンガンロンパ ～希望の学園と絶望の高校生～』の初舞台化作品の制作発表会が開催。苗木誠役の俳優、本郷奏多や、演出と葉隠康比呂役のお笑い芸人、石田明（NON STYLE）などが登壇し、それぞれに意気込みなどを語った。また、"希望ヶ峰学園"の学園長役として、俳優の風間トオルが映像出演することも明らかに。本舞台は、10月29日から11月3日、日本青年館にて全10公演を予定。

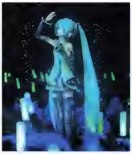




➡江ノ島盾子役を演じる神田沙也加が、実際に役の衣装を身にまとったビジュアルも初お披露目！

EVENT 初音ミク×セガのコラボプロジェクト 5周年記念イベントが開催中

東京・お台場の東京ジョイポリスにて、初音ミクとセガのコラボレーションプロジェクトの5周年記念イベント"SEGA feat. HATSUNE MIKU Project 5th Anniversary Party in JOYPOLIS"が、7月27日まで開催中。グッズ販売や初音ミク仕様のアトラクションが運営されている。5周年記念日となる7月2日には、セガの内海洋氏ら"SEGA feat. HATSUNE MIKU Project"スタッフによるトークショーが行われ、開発秘話などを披露。また、ダウンロード版を含む同プロジェクトの家庭用ゲームソフトの国内累計出荷本数が、7月2日時点で250万本を突破したことも発表された。

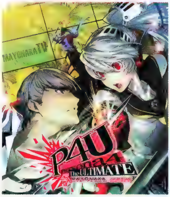


⬅トークショーの前後に行われたミニライブに初音ミクが登場。ペンライトの光が揺れる中、のべ4曲を披露した。

TOPIC 『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』舞台化決定 12月19日～23日に上演！

アトラスから発売中のプレイステーション3、Xbox 360用ソフト『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』の舞台化が決定。12月19日から23日までの期間、東京芸術劇場 プレイハウスにて上演される。演出は舞台『ペルソナ4』などを手がけた奥秀太郎氏、脚本はアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』などを手がける熊谷純氏が担当。また、音楽はアトラスの目黒将司氏、喜多條敦志氏が担当する。出演者、チケット情報などの詳細は、公式サイトなどで順次公開される予定。

『ペルソナ4』の"その後"が描かれる!



⬆ファンならずとも見逃せない今回の舞台化。キャスト発表などの続報が待たれる。

TOPIC "東京ゲームショウ2014" 6月27日時点での出展は224社に

9月18日～9月21日（一般公開日は20、21日）に千葉・幕張メッセにて開催予定の"東京ゲームショウ2014"について、6月27日時点の出展予定社数が224社となり、昨年同時期の181社を2割強、上回ることが明らかに。海外からの出展規模も、昨年を上回る見込みだ。出展予定企業などの詳細情報は公式サイト（※2）にて公開中。

チケット発売情報

●**前売券**
発売期間：7月9日（水）～9月19日（金）
価格：一般（中学生以上）1000円［税込］
販売窓口：チケットぴあ、ローソンチケットほか

●**TGS2014サポーターズクラブチケット**
抽選申込期間：7月9日（水）～7月21日（月）
当落発表日時：7月25日（金）
発券期間：7月25日（金）～7月28日（月）
価格：3000円［税込］
特典：TGS2014サポーターズクラブ特製Tシャツ、オリジナルピンバッジ

EVENT NFC通信機能を搭載した"たまごっち" "TAMAGOTCHI 4U"が発表

バンダイは7月2日、都内にて、"たまごっち"シリーズの最新機種"TAMAGOTCHI 4U（たまごっちフォーユー）"の商品発表会を開催した。本商品は、シリーズ初となるNFC通信機能を搭載しているのが特徴だ。NFC通信とは、駅の改札や自動販売機などで採用されている、触れたりかざしたりするだけで通信ができる機能。本商品では、専用のNFCタグにタッチするだけでアイテムやキャラクターのダウンロードが可能となっている。また、発表会にはイメージキャラクターとしてタレントのローラが登場。商品の魅力をアピールしたほか、ローラをイメージした新キャラクター"ローラっち"もお披露目された。なお、"ローラっち"は早期購入特典として入手可能。

"まめっち"たちも登場！



TOPIC ネスレ日本が新企画をスタート GACKTが毎日ゲームを実況プレイ

ネスレ日本は、YouTubeネスレ公式チャンネルにおいて、アーティストのGACKTが実況しながらゲームプレイを行う映像コンテンツを365日、毎日公開する企画"GACKTなゲーム！？ガメ先手ル！"を、7月1日より開始。本番組の第1回目は『ロックマン2』、第2回目は『熱血高校ドッジボール部』、第3回目は『ダウンタウン熱血物語』の実況プレイが行われた。これら往年の名作にとどまらず、1年間を通じ、さまざまなゲームにチャレンジしていくという。



THIS WEEK……›そのほかの気になるニュース

7月1日 "虎角商店（とらかどしょっぷ）"が秋葉原にオープン

とらのあなとKADOKAWAのコラボショップ"虎角商店（とらかどしょっぷ）"が秋葉原の、とらのあな秋葉原店 Aの3階にオープンした。同店では、KADOKAWA関連の出版物が多数取り扱われているほか、人気作家やマンガ家を招いてのサイン会も予定されている。

7月2日 Twitterのタイムライン上で電子書籍が読めるサービスがスタート

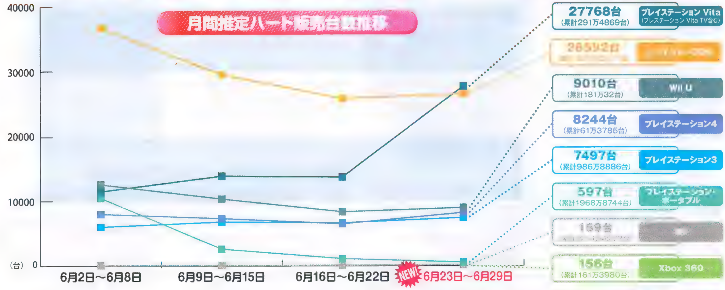
KADOKAWAは、Twitterのタイムライン上で電子書籍が読めるePubビューワーを発表。"Tw-ePub"（※3）に登録されている作品の試し読みや拡散が簡単にできる本サービスは、特定の出版社による限定利用は想定しておらず、オープンな展開を行っていくという。

※2……東京ゲームショウ2014の公式サイトURL ➡ http://tgs.cesa.or.jp/
※3……"Tw-ePub"のURL ➡ http://tw-epub.com/

WEEKLY FAMITSU
MARKETING REPORT
マーケティングリポート

ゲームハード、パッケージソフトの週間販売データや業界関係者の意見を中心に、マーケティングの観点から毎週のゲーム業界を分析するコーナー。

6月23日～6月29日 『フリーダムウォーズ』が期待通りの出足



今週は、TOP10中に初登場タイトルが7本と新作ラッシュの週に。1位を獲得したのは『フリーダムウォーズ』。本作は、PS Vitaで人気の"共闘アクション"に、新機軸を盛り込んだ意欲作だ。市場の期待に違わず、初週販売本数は18万7890本と、PS Vita用ソフトでは歴代2位の出足となった。2位はプレイステーション4版『ウォッチドッグス』で、65630本の初週販売本数は、プレイステーション4用ソフトとしては、歴代3位の初動となる。同作は、5位に入ったプレイステーション3版も合わせると、10万本を超える販売本数を記録しており、海外ゲームのオリジナルタイトルとしては、絶好のスタートダッシュとなった。3位には、『太鼓の達人 どんとかつの時空大冒険』が続く。テレビのバラエティー番組の効果などもあり、こちらも初動は極めて好調だ。

ハードは、『フリーダムウォーズ』に牽引される形でPS Vitaが好調。ニンテンドー3DSを僅差で上まわった。7月17日には『俺の屍を越えてゆけ2』の発売も控えており、この勢いがしばらく継続することを期待したいところだ。

週間ソフト推定販売本数TOP10

順位	前回の順位	機種	タイトル	メーカー	発売日	価格[税抜/税込]	推定販売本数(推定累計販売本数)
1	NEW	Vita	フリーダムウォーズ	SCEJA	6月26日	5800円/6264円	18万7890本
2	NEW	PS4	ウォッチドッグス	ユービーアイソフト	6月26日	8400円/9072円	65630本
3	NEW	3DS	太鼓の達人 どんとかつの時空大冒険	バンダイナムコゲームス	6月26日	4740円/5119円	62247本
4	NEW	PS3	仮面ライダー バトライド・ウォーII	バンダイナムコゲームス	6月26日	7121円/7690円	59777本
5	NEW	PS3	ウォッチドッグス	ユービーアイソフト	6月26日	7400円/7992円	39060本
6	NEW	Vita	ガールズ&パンツァー 戦車道、極めます!	バンダイナムコゲームス	6月26日	6640円/7171円	37839本
7	3	3DS	妖怪ウォッチ	レベルファイブ	2013年7月11日	4571円/4937円	28173本(113万5480本)
8	2	Wii U	マリオカート8	任天堂	5月29日	5700円/6156円	19615本(51万2467本)
9	1	3DS	ポケモンアートアカデミー	任天堂	6月19日	3619円/3908円	16941本(47804本)
10	NEW	PS3	デート・ア・ライブ 或守インストール	コンパイルハート	6月26日	6800円/7344円	14486本

識者の視点 新しい風を感じさせる『フリーダムウォーズ』と『ウォッチドッグス』

『フリーダムウォーズ』と『ウォッチドッグス』は、いずれも"新しい風"を感じさせるタイトルとして、個人的にも相当期待していました。1位の『フリーダムウォーズ』は、初週販売本数が18万7890本と大健闘の数字と言えると思います。そもそもSCEは、プレイステーションの初期から、サードパーティーがあまり手掛けないタイトルをリリースして、"ニッチだけどおもしろい"という切り口でファンの心を捉えつつ、ハードの訴求に貢献してきました。ある意味、『フリーダムウォーズ』はそのDNAを受け継ぐ作品なのだと思います。JAPANスタジオとして、「新しいものを作っていきたい」という気概を感じさせるソフトです。同じ流れでリリースされる『俺の屍を越えてゆけ2』も期待できそうです。

『ウォッチドッグス』も、世界観の新鮮さなどが好調なセールスに結びついたようです。全世界では5月末に発売されて累計400万本の大ヒットを記録している同作ですが、その好調ぶりを日本でも継続している感じです。欧米市場から約ひと月という早いタイミングで発売できたことも大きかったと思います。ユービーアイソフトの、日本市場に対するがんばりぶりが伝わります。『ウォッチドッグス』は、世界市場で見てもプレイステーション4版がいちばん売れており、ハードの主流も新世代機に移行してきたのかな、というのをうかがわせるタイトルになっています。あるいは本体は、新世代機への移行を象徴する潮目となるタイトルになるかもしれません。

夏商戦ですが、間違いなく『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』が牽引しそうです。ゲームのみならず、ゲームセンターやおもちゃ売り場でも『妖怪ウォッチ』旋風が吹き荒れるような気が……。この夏は、まさに"妖怪の夏"になりますね。



前田栄二氏

※注釈のないデータはすべてファミ通調べです。 ※SCEJAはソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアの略です。

from ファミ通.com ゲームユーザーの意見箱

6月21日～6月27日の ゲーム業界について

（集計期間：6月28日～7月3日）

今週の注目ニュース ベスト BEST 5

1位 アトラスが謎のティザーサイトを公開 入り口は『ペルソナQ』公式サイトのブロッコリー!?

6月23日、アトラスより発売中のニンテンドー3DS用ソフト『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』の公式サイトが更新され、謎のティザーサイトへのリンクが追加された。リンクはブロッコリーの形を模してあり、クリックすることで特設ページへ飛ぶことができる。

2位 『ファイナルファンタジーXIII』シリーズの後日談を描く小説がファミ通.comにて連載スタート

週刊ファミ通で先行掲載している、『ファイナルファンタジーXIII』シリーズ完結後の後日譚、『ファイナルファンタジーXIII REMINISCENCE -tracer of memories-』が、6月23日、ファミ通.comでも連載スタート。執筆は、スクウェア・エニックスの渡辺大祐氏が担当。

3位 『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』のプロモーション映像が2本同時公開！

レベルファイブは、7月10日発売予定のニンテンドー3DS用ソフト『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』について、新たなプロモーション映像を2本同時に公開した。公開されたプロモーション映像では、オープニングテーマ曲に乗せて、イベントシーンやシステムが紹介されている。

4位 『軌跡』シリーズ生誕10周年記念プロジェクト 完全新作『英雄伝説 暁の軌跡』が始動！

日本ファルコムは、『軌跡』シリーズの生誕10周年を記念したオンラインプロジェクトとして、完全新作オンラインRPG『英雄伝説 暁の軌跡（アカツキノキセキ）』を発表。2015年のサービス提供に向け、USERJOYグループと共同開発中であることを明らかにした。

5位 "TGS2014"の6月27日時点での出展は224社に 7月9日から一般前売りチケットの販売も開始

9月18日～9月21日、千葉県・幕張メッセにて開催予定の"東京ゲームショウ2014"の、6月27日時点での出展予定社数は224社となり、昨年同時期の181社を2割以上上回っていることが明らかに。一般公開日の入場前売券が、7月9日より販売開始されることも発表。

今週の注目ハードベスト3

1位	プレイステーション4	140ポイント
2位	ニンテンドー3DS	127ポイント
3位	プレイステーション Vita	123ポイント

※ポイントは、ファミ通.comの読者投票をもとに算出したものです。

ニュースベスト5へのおもなご意見

アトラスが謎のティザーサイトを公開 入り口は『ペルソナQ』公式サイトのブロッコリー!?

●『世界樹の迷宮』の新作発表と思っていいのでしょうか。続報に期待！（36歳男性　会社員）

●『ペルソナ5』が2014年冬発売なので、そろそろ続報ということでしょうか。何であっても、アトラスにハズレはありませんね。（26歳男性　教員）

●『世界樹の迷宮』のリメイクでしょうか！？続報が楽しみです！（21歳女性　アルバイト）

●公式サイトからひょっこり現れるブロッコリー、かわいいですね。（18歳女性　学生）

●「ブロッコリー？ どういうこと？」と思って公式サイトを見てみたら、本当にブロッコリーでした（笑）。（23歳男性　無職）

『ファイナルファンタジーXIII』シリーズの後日談を描く小説がファミ通.comにて連載スタート

●掲載されたファミ通を買いそこなってしまったので、とてもありがたいです。（29歳男性　フリーター）

●おもしろい内容だと思います。しばらく本誌のほうは買っていませんでしたが、久々に買ってみようかと思います。（38歳男性　医師）

●小説を読んで、ゲーム本編でのモヤモヤを消化することができました。（32歳女性　主婦）

●無料で読めてうれしいです！ ぜひ読破したいと思います。（24歳男性　会社員）

『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』のプロモーション映像が2本同時公開！

●『元祖』と『本家』、どっちをパッケージで買おうかまだ迷っているので、PVを見て参考にします。（34歳女性　パート）

●もともと買うつもりでしたが、PVを見たらさらに欲しくなりました。（21歳男性　アルバイト）

●PVをふたつともチェックしました。どっちを購入するか非常に迷うところです。（40歳男性　会社員）

『軌跡』シリーズ生誕10周年記念プロジェクト 完全新作『英雄伝説 暁の軌跡』が始動！

●『軌跡』シリーズのファンですが、骨太なドラマが魅力のシリーズなだけに、オンラインではどうなるのかが気になります。（33歳男性　農業）

●すごく楽しみです。どうオンラインの強みを融合させていくのかが気になります。期待したいです。（39歳男性　公務員）

"TGS2014"の6月27日時点での出展は224社に 7月9日から一般前売りチケットの販売も開始

●今年もやって来ましたね！ 自分は現場には行けないので、ニコ生などで中継してほしいです。（35歳男性　フリーター）

●"TGS"は毎年楽しみにしています。去年を上回る規模ということなので、期待したいです。（26歳男性　無職）

QUESTION 今週のクエスチョン 2014年上半期で、実際にプレイしておもしろかったタイトルは？

早いもので6月も終了し、2014年も半分が経過。2014年上半期（1月～6月）も、さまざまな注目タイトルが登場した。そこで今回は、2014年上半期に発売されたコンシューマーゲームのうち、ユーザーの方々が実際にプレイしておもしろかったタイトルを、理由も併せて聞いた。

1位	マリオカート8	20人
2位	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	13人
3位	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ	11人
4位	DARK SOULS II（ダークソウル2）	6人
4位	フリーダムウォーズ	6人

人気シリーズ最新作の『マリオカート8』と『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』が、さすがの強さを見せた。ランキング外となったが、『バトルフィールド4』や『ウォッチドッグス』などの海外産タイトルも人気を集めた。

『マリオカート8』と答えた人の意見

●CMで見ておもしろそうだなと思って購入しました。予想通りおもしろかったです。グラフィックもキレイですね。（29歳女性　アルバイト）

●"クッパ七人衆"を操作できるのが、うれしくて仕方なかったです。（31歳男性　会社員）

●ひとりでも楽しいですが、大勢でやるとさらに盛り上がりますね。（18歳男性　学生）

『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』と答えた人の意見

●適度な難度で、バランスがとれていてプレイしやすかったです。（32歳男性　アルバイト）

●『3』と『4』のキャラクターの掛け合いがおもしろかったです。また、サブとメインのペルソナが使えるのもグッド。（35歳男性　会社員）

●『3』も『4』も大好きなので、その両方のキャラクターが共演するのはたまらないですね。（24歳女性　アルバイト）

そのほかの意見

●『ウォッチドッグス』が楽しすぎます。メインストーリーも気になるし、ミッションも楽しくてやめられません。（30歳男性　契約社員）

●『GOD EATER 2（ゴッドイーター2）』。プレイしやすくなっています。（36歳男性　会社員）

●『星のカービィ トリプルデラックス』は、操作感覚や難易度がちょうどよく、ストレスを感じずにプレイできました。（23歳男性　無職）

●『龍が如く 維新！』。歴史上の人物とシリーズキャラの絡みがよかった。（33歳男性　農業）

ご意見はコチラから ファミ通.com http://www.famitsu.com/ ※毎週土曜日～翌週水曜日まで受付中

はがきでもOK! 名前、住所、年齢、性別、職業とご意見を書いて下のあて先に送ってね。〒102-8431　エンターブレイン　週刊ファミ通編集部"意見箱"係

W E E K L Y F A M I T S U

ファミ通トップ30

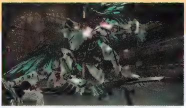
TOP30

『フリーダムウォーズ』が初登場1位を獲得！『ウォッチドッグス』はプレイステーション4版が2位に、プレイステーション3版が5位にランクイン。1位から5位までが、初登場タイトルで占められる結果に。

集計期間　6月23日～6月29日

1 NEW 前回 - 前々回 -

Vita フリーダムウォーズ



フィールドに落ちている資源を拾うと、貴重なアイテムが手に入る場合がある。たとえば、第2コードの"ロ2-4号憂国作戦"では、武器改良で3つのプラス効果を継承できる"セレニウム"を入手できる可能性があるのだ。資源は忘れずに回収しておくべし！

プレイステーション Vita
アクション
近未来
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
6月26日発売　5800円[税抜](6264円[税込])
ダウンロード版　4800円[税抜](5184円[税込])
最高順位 1位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **18万7890**
推定累計販売本数 **18万7890**

2 NEW 前回 - 前々回 -

PS4 ウォッチドッグス



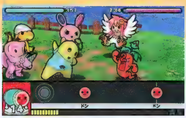
ctOSをコントロールするには、コントロールセンターにあるサーバーをハッキングしなければならない。目的を達成する方法はプレイヤー次第だが、警備員に気づかれることなくサーバーまでたどり着く道が、必ずどこかに存在する。よく探してみよう。

プレイステーション4
アクション
ハッキング
■ユービーアイソフト
6月26日発売　8400円[税抜](9072円[税込])
ダウンロード版　7500円[税抜](8100円[税込])
最高順位 2位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **65630**
推定累計販売本数 **65630**

3 NEW 前回 - 前々回 -

3DS 太鼓の達人 どんとかつの時空大冒険



ゲーム中にふなっしーが登場！『ふな ふな ふなっしー♪～ふなっしー公式テーマソング～』が演奏できるほか、ノルマクリアーで"きせかえ"がもらえるのだ。また"時空大冒険"では、ふなっしーに話しかけると仲間になる。メンバーに入れて活躍させよう！

ニンテンドー3DS
アクション
音楽
■バンダイナムコゲームス
6月26日発売　4740円[税抜](5119円[税込])
ダウンロード版　4740円[税抜](5119円[税込])
最高順位 3位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **62247**
推定累計販売本数 **62247**

4 NEW 前回 - 前々回 -

PS3 仮面ライダー バトライド・ウォーII



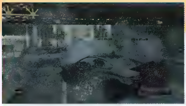
ダウンロードコンテンツとして、7月10日より仮面ライダー斬月・真が配信予定だ。必殺技の"ソニックボレー連撃射"は、巨大な矢を射って敵を一掃する強力な攻撃。さらに、7月24日からは仮面ライダー鎧武 極アームズが配信予定。こちらも見逃せないぞ。

プレイステーション3
アクション
特撮
■バンダイナムコゲームス
6月26日発売　7120円[税抜](7690円[税込])
プレミアムTV&MOVIEサウンドエディション
10450円[税抜](11286円[税込])
最高順位 4位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **59777**
推定累計販売本数 **59777**

5 NEW 前回 - 前々回 -

PS3 ウォッチドッグス



プレイヤーを追う警察は非常に優秀。パトカーやヘリを駆使して、行く手を執拗に阻むぞ。対するプレイヤーには、警察のシステムを阻害する各種スキルが用意されている。クルマのダメージを軽減するスキルなどと合わせて、しっかり対処しておきたい。

プレイステーション3
アクション
ハッキング
■ユービーアイソフト
6月26日発売　7400円[税抜](7992円[税込])
ダウンロード版　6600円[税抜](7128円[税込])
最高順位 5位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **39060**
推定累計販売本数 **39060**

6 ガールズ&パンツァー 戦車道、極めます!

Vita NEW 前回 - 前々回 -

推定週間販売本数 **37839** 推定累計販売本数 **37839**

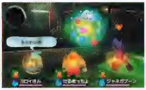


プレイステーション Vita
アクション
アニメ・戦車
■バンダイナムコゲームス
6月26日発売 6640円[税抜](7171円[税込])
ライバルは宝物BOX 9980円[税抜](10778円[税込])
最高順位 6位 登場回数 1回

7 妖怪ウォッチ

3DS 前回 3 前々回 3

推定週間販売本数 **28173** 推定累計販売本数 **113万5480**

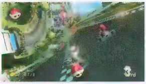


ニンテンドー3DS
RPG
冒険
■レベルファイブ
2013年7月11日発売 4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版 4571円[税抜](4937円[税込])
最高順位 1位 登場回数 44回

8 マリオカート8

Wii U 前回 2 前々回 1

推定週間販売本数 **19615** 推定累計販売本数 **51万2467**



Wii U
レース
カート
■任天堂
5月29日発売 5700円[税抜](6156円[税込])
ダウンロード版 5700円[税抜](6156円[税込])
最高順位 6位 登場回数 1回

9 ポケモンアートアカデミー

3DS 前回 1 前々回 -

推定週間販売本数 **16941** 推定累計販売本数 **47804**

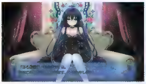


ニンテンドー3DS
その他
お絵描き
■任天堂
6月19日発売 3619円[税抜](3909円[税込])
ダウンロード版 3619円[税抜](3909円[税込])
最高順位 1位 登場回数 2回

10 デート・ア・ライブ 或守インストール

PS3 NEW 前回 - 前々回 -

推定週間販売本数 **14486** 推定累計販売本数 **14486**



プレイステーション3
アドベンチャー
恋愛
■コンパイルハート
6月26日発売 6800円[税抜](7344円[税込])
限定版 8800円[税抜](9504円[税込])
ダウンロード版 6000円[税抜](6480円[税込])
最高順位 10位 登場回数 1回

11
PS3 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑戦
前回 4 前々回 6
プレイステーション3 アクション
■KONAMI サッカー
5月22日発売 7600円[税抜](8208円[税込])
ダウンロード版 7100円[税抜](7668円[税込]) 週間 12429
最高順位 1位 登場回数 6回 累計 13万3381

12
PS4 無双OROCHI2 Ultimate(アルティメット)
前回 - 前々回 -
プレイステーション4 アクション
■コーエーテクモゲームス 歴史
6月26日発売 6800円[税抜](7344円[税込])
ダウンロード版 6000円[税抜](6480円[税込]) 週間 7129
最高順位 12位 登場回数 1回 累計 7129

13
Wii U 仮面ライダー バトライド・ウォーII
前回 - 前々回 -
Wii U アクション
■バンダイナムコゲームス 特撮
6月26日発売 7120円[税抜](7690円[税込])
プレミアムTV&MOVIEサウンドエディション
10450円[税抜](11286円[税込]) 週間 6827
最高順位 13位 登場回数 1回 累計 6827

14
Vita ロボティクス・ノーツ エリート
前回 - 前々回 -
プレイステーション Vita アドベンチャー
■5pb. 科学・SF
6月26日発売 6800円[税抜](7344円[税込])
限定版 8800円[税抜](9504円[税込]) 週間 6751
最高順位 14位 登場回数 1回 累計 6751

15
3DS ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス
前回 5 前々回 2
ニンテンドー3DS RPG
■アトラス 冒険
6月5日発売 6980円[税抜](7538円[税込])
ベルベット モデル 25380円[税抜](27410円[税込])
ダウンロード版 6463円[税抜](6980円[税込]) 週間 6402
最高順位 1位 登場回数 4回 累計 23万4880

16
3DS ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑戦
前回 8 前々回 11
ニンテンドー3DS アクション
■KONAMI サッカー
5月22日発売 4740円[税抜](5119円[税込])
ダウンロード版 4240円[税抜](4579円[税込]) 週間 5291
最高順位 5位 登場回数 6回 累計 52568

17
PS4 FIFA 14 ワールドクラス サッカー
前回 15 前々回 20
プレイステーション4 アクション
■エレクトロニック・アーツ サッカー
2月22日発売 7300円[税抜](7884円[税込])
リミテッドパック 39980円[税抜](43178円[税込])
リミテッドパック with PlayStation Camera
43980円[税抜](47498円[税込]) 週間 4539
最高順位 15位 登場回数 5回 累計 45995

18
3DS モンスターハンター4
前回 20 前々回 22
ニンテンドー3DS アクション
■カプコン 狩り
2013年9月14日発売 5705円[税抜](6161円[税込])
スペシャルパック(アイルーホワイト)、(ゴア・マガラブラック)
各24762円[税抜](各26742円[税込]) 週間 4365
ダウンロード版 5705円[税抜](6161円[税込])
最高順位 1位 登場回数 38回 累計 348万4464

19
3DS ポケットモンスター X・Y
前回 12 前々回 15
ニンテンドー3DS RPG
■ポケモン 冒険
2013年10月12日発売 各4571円[税抜](各4937円[税込])
Xパック・Yパック ゼルネアス・イベルタル ブルー
各21715円[税抜](各23452円[税込]) 週間 4282
ダウンロード版 各4571円[税抜](各4937円[税込])
最高順位 1位 登場回数 36回 累計 439万3693

20
Vita 穢翼のユースティア Angel's blessing
前回 - 前々回 -
プレイステーション Vita アドベンチャー
■dramatic create 恋愛
6月26日発売 6900円[税抜](7452円[税込])
限定版 8900円[税抜](9612円[税込]) 週間 3797
ダウンロード版 6900円[税抜](7452円[税込])
最高順位 20位 登場回数 1回 累計 3797

21
PS3 グランド・セフト・オートV(廉価版)
前回 - 前々回 -
プレイステーション3 アクション
■ロックスター・ゲームス クライム
6月26日発売
4990円[税抜](5389円[税込]) 週間 3749
最高順位 21位 登場回数 1回 累計 3749

22
Wii U Wii Party U
前回 16 前々回 13
Wii U その他
■任天堂 バラエティー
2013年10月31日発売 4700円[税抜](5076円[税込])
ダウンロード版 4400円[税抜](4752円[税込]) 週間 3717
最高順位 2位 登場回数 33回 累計 77万1305

23
PSP ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑戦
前回 11 前々回 19
プレイステーション・ポータブル アクション
■KONAMI サッカー
5月22日発売 2840円[税抜](3067円[税込])
ダウンロード版 2340円[税抜](2527円[税込]) 週間 3707
最高順位 9位 登場回数 6回 累計 27000

24
Wii U New スーパーマリオブラザーズ U
前回 18 前々回 12
Wii U アクション
■任天堂 冒険
2012年12月8日発売 5700円[税抜](6156円[税込])
ダウンロード版 5700円[税抜](6156円[税込]) 週間 3671
最高順位 2位 登場回数 55回 累計 119万3057

25
Wii U Wii Fit U
前回 19 前々回 17
Wii U その他
■任天堂 フィットネス
2月1日発売 フィットメーターセット 5700円[税抜](6156円[税込])
フィット専用ボード+フィットメーターセット 9500円[税抜](10260円[税込])
ダウンロード版 3334円[税抜](3600円[税込]) 週間 3514
最高順位 11位 登場回数 17回 累計 16万5810

26
3DS マリオカート7
前回 14 前々回 18
ニンテンドー3DS アクション
■任天堂 カート
2011年12月1日発売 4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版 4571円[税抜](4937円[税込]) 週間 3426
最高順位 1位 登場回数 97回 累計 226万6510

27
PS3 ワンピース アンリミテッドワールドR
前回 7 前々回 5
プレイステーション3 アクション・アドベンチャー
■バンダイナムコゲームス マンガ・アニメ
6月12日発売 6640円[税抜](7171円[税込])
ダウンロード版 6640円[税抜](7171円[税込]) 週間 3394
最高順位 5位 登場回数 3回 累計 28747

28
3DS マリオパーティ アイランドツアー
前回 17 前々回 14
ニンテンドー3DS ボードゲーム・アクション
■任天堂 バラエティー
3月20日発売 4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版 4571円[税抜](4937円[税込]) 週間 3249
最高順位 1位 登場回数 14回 累計 40万4666

29
Vita 英雄伝説 碧の軌跡 Evolution
前回 10 前々回 4
プレイステーション Vita RPG
■角川ゲームス ファンタジー
6月12日発売 5800円[税抜](6264円[税込])
限定版 7800円[税抜](8424円[税込]) 週間 2682
ダウンロード版 4800円[税抜](5184円[税込])
最高順位 4位 登場回数 3回 累計 34158

30
3DS パズドラZ
前回 21 前々回 23
ニンテンドー3DS パズル・RPG
■ガンホー・オンライン・エンターテイメント 冒険・育成
2013年12月12日発売 4190円[税抜](4525円[税込])
ダウンロード版 3810円[税抜](4114円[税込]) 週間 2523
最高順位 1位 登場回数 27回 累計 141万7689

※このランキングは157ページに掲載されている販売店のご協力により、ニンテンドー3DS、ニンテンドーDS、プレイステーション Vita、プレイステーション・ポータブル、Wii U、Wii、プレイステーション3、Xbox 360のソフトの販売数を同一の条件のもとに集計し、ファミ通が独自に作成したものです。推定累計販売本数の色は、黒は10万本未満、青は10万本以上、緑は50万本以上、赤は100万本以上であることを表しています。

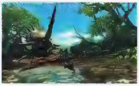
期待の新作TOP30

集計期間　6月26日〜7月2日

「ファイナルファンタジー エクスプローラーズ」が17位に初登場。前回17位だった「大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U」は9位に、前回20位だった「シャイニング・レゾナンス」は10位にランクアップ。

1 3DS モンスターハンター4G

前回 2　前々回 2



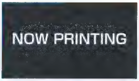
シリーズ過去作から、"ダイミョウザザミ"が復活。ユーザーからの声に応える形で復活を果たしたとのこと。

ニンテンドー3DS
アクション
狩り
■カプコン
2014年秋発売予定　価格未定

763

2 PS3 ペルソナ5

前回 1　前々回 1



ゲーム内容はすべて謎に包まれている本作。どんな物語が展開されるのか、ファンとしては気になるところ。

プレイステーション3
RPG
学園・ドラマ
■アトラス
2014年冬発売予定　価格未定

725

3 PS4 ファイナルファンタジーXV

前回 3　前々回 4



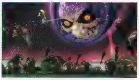
主人公ノクトと仲間たちの旅路が描かれる本作。敵も味方も、個性の強いキャラクターが多数登場するぞ。

プレイステーション4
RPG・アクション
ファンタジー
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定

644

4 Wii U ゼルダ無双

前回 4　前々回 3



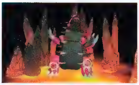
移動や敵との間合いを詰めたいときに便利なフックショット。強化アイテムを取れば、月も引っ張れるのだ。

Wii U
アクション
冒険・ファンタジー
■コーエーテクモゲームス
8月14日発売予定　7389円[税抜](7980円[税込])
プレミアムBOX　10800円[税抜](11664円[税込])
ダウンロード版　6463円[税抜](6980円[税込])

578

5 3DS ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア

前回 7　前々回 7



グラードンがゲンシカイキしたポケモン、ゲンシグラードン。攻撃のほか、特攻もさらに強化されている。

ニンテンドー3DS
RPG
冒険
■ポケモン
11月21日発売予定　価格未定

497

---

6 PS4 キングダム ハーツIII（前回 5　前々回 6）
プレイステーション4　RPG・アクション
■スクウェア・エニックス　ファンタジー
発売日未定　価格未定
432

7 3DS 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS（前回 10　前々回 13）
ニンテンドー3DS　アクション
■任天堂　キャラクター
9月13日発売予定
5200円[税抜](5616円[税込])
398

8 PS3 テイルズ オブ ゼスティリア（前回 6　前々回 5）
プレイステーション3　RPG
■バンダイナムコゲームス　ファンタジー
発売日未定　価格未定
358

9 Wii U 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U（前回 17　前々回 14）
Wii U　アクション
■任天堂　キャラクター
2014年冬発売予定　価格未定
277

10 PS3 シャイニング・レゾナンス（前回 20　前々回 18）
プレイステーション3　RPG
■セガ　冒険・ファンタジー
12月11日発売予定　8222円[税抜](8880円[税込])
フィギュア付き特別限定版　16800円[税抜]・18144円[税込])
ダウンロード版　8222円[税抜](8880円[税込])
254

11 Wii U ベヨネッタ2（前回 15　前々回 22）
Wii U　アクション
■任天堂　ファンタジー
9月20日発売予定　7700円[税抜](8316円[税込])
ダウンロード版　7700円[税抜](8316円[税込])
249

12 Vita 討鬼伝 極（前回 8　前々回 10）
プレイステーション Vita　アクション
■コーエーテクモゲームス　歴史・ハンティング
8月28日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込])
TREASURE BOX　11800円[税抜](12744円[税込])
ダウンロード版　5143円[税抜](5554円[税込])
248

13 PS4 メタルギア ソリッド V ファントムペイン（前回 14　前々回 9）
プレイステーション4　アクション
■KONAMI　戦略諜報
発売日未定　価格未定
247

14 PS4 サイコブレイク（前回 12　前々回 11）
プレイステーション4　アクション・アドベンチャー
■ベセスダ・ソフトワークス　サバイバル・ホラー
10月23日日発売予定　7300円[税抜](7884円[税込])
ダウンロード版　7300円[税抜](7884円[税込])
239

15 3DS ブレイブリーセカンド（前回 9　前々回 12）
ニンテンドー3DS　RPG
■スクウェア・エニックス　冒険 ファンタジ
発売日未定　価格未定
233

16 3DS 閃乱カグラ2 -真紅-（前回 13　前々回 19）
ニンテンドー3DS　アクション
■マーベラス　学園・現代
8月7日発売予定　6480円[税抜](6998円[税込])
にゅうにゅうDXパック　10810円[税抜](11674円[税込])
210

17 3DS ファイナルファンタジー エクスプローラーズ（前回 -　前々回 -）NEW
ニンテンドー3DS　アクション・RPG
■スクウェア・エニックス　ファンタジー
発売日未定　価格未定
180

18 Vita 英雄伝説 閃の軌跡II（センノキセキII）（前回 -　前々回 20）
プレイステーション Vita　RPG
■日本ファルコム　ファンタジー・冒険
9月25日発売予定　6800円[税抜](7344円[税込])
限定ドラマCD同梱版　7800円[税抜](8424円[税込])
179

19 PS3 サイコブレイク（前回 19　前々回 17）
プレイステーション3　アクション・アドベンチャー
■ベセスダ・ソフトワークス　サバイバル・ホラー
10月23日日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込])
ダウンロード版　5800円[税抜](6264円[税込])
173

20 Vita 俺の屍を越えてゆけ2（前回 18　前々回 16）
プレイステーション Vita　RPG
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　育成・歴史
7月17日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込])
初回限定版　7800円[税抜](8424円[税込])
ダウンロード版　4800円[税抜](5184円[税込])
172

21 PS3 英雄伝説 閃の軌跡II（センノキセキII）（前回 21　前々回 27）
プレイステーション3　RPG
■日本ファルコム　ファンタジー・冒険
9月25日発売予定　7800円[税抜](8424円[税込])
限定ドラマCD同梱版　8800円[税抜](9504円[税込])
171

22 PS3 ラスト レムナント（前回 16　前々回 20）
プレイステーション3　RPG
■スクウェア・エニックス　冒険・ファンタジー
発売日未定　価格未定
164

23 Vita バレットガールズ（前回 24　前々回 25）
プレイステーション Vita　アクション・シューティング
■ディースリー・パブリッシャー　戦争
8月21日発売予定　6296円[税抜](6800円[税込])
ダウンロード版　価格未定
162

24 PS3 シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～（前回 22　前々回 23）
プレイステーション3　RPG
■ガスト　冒険・ファンタジー
7月17日発売予定　6800円[税抜](7344円[税込])
プレミアムボックス　9800円[税抜](10584円[税込])
ダウンロード版　6000円[税抜](6480円[税込])
153

25 3DS 禁忌のマグナ（前回 23　前々回 24）
ニンテンドー3DS　シミュレーション RPG
■マーベラス　ファンタジー・恋愛
10月2日発売予定
5980円[税抜](6458円[税込])
152

26 3DS ヨッシー New アイランド（前回 25　前々回 29）
ニンテンドー3DS　アクション
■任天堂　冒険
7月24日発売予定　4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4937円[税込])
151

27 PS3 ウルトラストリートファイターIV（前回 28　前々回 26）
プレイステーション3　アクション
■カプコン　格闘
8月7日発売予定　3990円[税抜](4309円[税込])
コレクターズパッケージ　4990円[税抜](5389円[税込])
ダウンロード版　3694円[税抜](3989円[税込])
130

28 PS3 ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド（前回 -　前々回 15）
プレイステーション3　アクション
■アトラス　格闘
8月28日発売予定　6980円[税抜](7538円[税込])
～プレミアム・ニューカマーパッケージ(限定生産)～
8315円[税抜](8980円[税込])
127

29 Vita ファンタシースター ノヴァ（前回 27　前々回 21）
プレイステーション Vita　RPG
■セガ　SF
2014年発売予定　価格未定
120

30 PS4 Bloodborne（ブラッドボーン）（前回 30　前々回 -）
プレイステーション4　アクション・RPG
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　ゴシック
2015年春発売予定　価格未定
114

※枠がピンク色のタイトルは、3ヵ月以内に発売予定のものです。
※このランキングは、読者が購入したいと思っているタイトルを、本誌の"プレゼント・アンケート"によって、同一の条件のもとに集計したものです。

期待のルーキーTOP10

集計期間　6月26日～7月2日

今週はランキングに大きな変動はなく、前回に引き続き『サイコブレイク』が1位を獲得した。11位以下のタイトルは、『クロノス・マテリア』、『ロストディメンション』(プレイステーション Vita版)と続くぞ。

1 PS4 サイコブレイク
プレイステーション4　アクション・アドベンチャー サバイバル・ホラー
■ベセスダ・ソフトワークス
10月23日発売予定　7300円[税抜](7884円[税込])
ダウンロード版　7300円[税抜](7884円[税込])
281

2 Vita バレットガールズ
プレイステーション Vita　アクション・シューティング 戦争
■ディースリー・パブリッシャー
8月21日発売予定　6296円[税抜](6800円[税込])
ダウンロード版　価格未定
215

3 3DS 禁忌のマグナ
ニンテンドー3DS　シミュレーション・RPG ファンタジー・恋愛
■マーベラス
10月2日発売予定　5980円[税抜](6458円[税込])
209

4 PS3 ラスト レムナント
プレイステーション3　RPG 冒険・ファンタジー
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定
191

5 PS3 サイコブレイク
プレイステーション3　アクション・アドベンチャー サバイバル・ホラー
■ベセスダ・ソフトワークス
10月23日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込])
ダウンロード版　5800円[税抜](6264円[税込])
183

6 PS3 人喰いの大鷲トリコ
プレイステーション3　アクション・アドベンチャー 冒険・ファンタジー
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
発売日未定　価格未定
157

7 PS3 仁王
プレイステーション3　アクション 歴史
■コーエーテクモゲームス
発売日未定　価格未定
143

8 PS4 Bloodborne(ブラッドボーン)
プレイステーション4　アクション・RPG ゴシック
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
2015年春発売予定　価格未定
98

9 PSP うしろ
プレイステーション・ポータブル　RPG ホラー
■レベルファイブ
発売日未定　価格未定
92

10 PS4 オメガクインテット
プレイステーション4　RPG ファンタジー
■コンパイルハート
9月18日発売予定　6980円[税抜](7538円[税込])
限定版　8980円[税抜](9698円[税込])
ダウンロード版　6000円[税抜](6480円[税込])
80

今週の第2位 バレットガールズ

“レンジャー部”に所属する女子部員たちを操作し、敵や兵器を相手に戦うアクションシューティングゲーム。レンジャー部では、敵に捕らえられた際の尋問に耐えるための“尋問訓練”が行われる。部則により、“高度任務”を果たした者だけが尋問訓練を認められるのだ。





どう尋問するかはプレイヤー次第！

←尋問訓練は“ツンツン”、“ナデナデ”などで相手を気持ちよくさせたり、嫌がらせをすることで進行。女の子によって反応はさまざまだ。

今週の第10位 オメガクインテット

“詠巫女”と呼ばれる少女たちと、人の精神を蝕む謎の現象“beep”との戦いを描くファンタジーRPG。主人公のタクトは、同じ施設で育った幼なじみで新人詠巫女であるオトハのマネージャー兼ボディーガード。タクトは面倒事を嫌うがいつも彼女に巻き込まれてしまう。





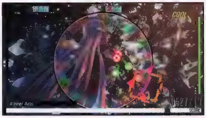
ちょっと頼りないけど詠巫女の戦いをサポート

←歌と踊りの力で世界を守る“詠巫女”たち。タクトは駆け出しマネージャー兼ボディーガードでありながら彼女たちの戦いもサポートする。

今週の第13位 11位以降の注目タイトルをピックアップ

IA/VT -COLORFUL-(イア ビジュアルトラックス カラフル)
プレイステーション Vita　アクション リズム
■マーベラス
2014年秋発売予定　4800円[税抜](5184円[税込])
クリスタルBOX　9240円[税抜](9979円[税込])

新世代のボーカロイド“IA(イア)”の、新曲を含む60以上の楽曲を収録した新感覚のリズムアクションゲーム。本作では、多彩な楽曲を5つのゲームモードで楽しむことが可能。さらに、画面内のアイコンやIAのドレスなどのカスタム要素も満載なのだ。



期待の新作TOP30 期待のルーキーTOP10 の投票は150ページへ！

※このランキングは、シリーズもしくは続編以外で読者が購入したいと思っているタイトルを、本誌の“プレゼント・アンケート”によって、同一の条件のもとに集計したものです。

ダウンロードタイトル TOP10

ファミ通ユーザー調査(月間調査)

今回の調査 Xbox Live ゲームマーケットプレース

音楽や映画同様、家庭用ゲーム機でもダウンロード配信サービスが本格化しつつある。そこで本コーナーでは、ユーザーアンケートをもとに集計したダウンロードランキングとともに、その特徴と傾向を分析する。

集計期間:5月26日～6月22日

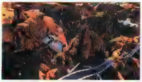
第1位 剣の街の異邦人 ～白の王宮～



"チームムラマサ"開発のRPG

異世界からの帰還を目指す王道ストーリーのファンタジー・ダンジョンRPG。冒険をともにする仲間が消滅したり、出口を見つけるまで脱出不可能な迷宮、計算された戦術を要求される対モンスター戦など、高難度でやりごたえ満点。

第2位 トライアルズ フュージョン



リアルな挙動のバイクアクション

バリエーション豊かなコースをバイクで走り抜けるという、人気レースアクションゲームシリーズの最新作。シンプルな操作性ながら、ときに繊細なバランス感覚が求められる。本作から、四輪のバギーや空中でのトリックも登場。

順位	前回	前々回	種別	タイトル	発売元	配信日	価格	ポイント
1	NEW	－	XOD	剣の街の異邦人 ～白の王宮～	エクスペリエンス	6月5日配信	6800円[税抜](7344円[税込])	287
2	NEW	－	Xbox 360 XLA	トライアルズ フュージョン	ユービーアイソフト	5月29日配信	1852円[税抜](2000円[税込])	193
3	2	1	Xbox 360 XLA	Minecraft: Xbox 360 Edition	日本マイクロソフト	2012年5月9日配信	1905円[税抜](2057円[税込])	181
4	－	－	XOD	バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション	カプコン	2013年11月26日配信	3800円[税抜](4104円[税込])	163
5	－	－	XOD	Forza Horizon(フォルツァ ホライゾン)	日本マイクロソフト	2013年2月26日配信	3800円[税抜](4104円[税込])	142
6	－	－	Xbox 360 XOD	バイオハザード4	カプコン	2012年3月13日配信	1143円[税抜](1234円[税込])	135
7	－	－	Xbox 360 XOD	バイオハザード5	カプコン	2010年11月2日配信	1810円[税抜](1954円[税込])	130
8	－	－	XOD	バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ	カプコン	2013年1月22日配信	5143円[税込](5554円[税込])	107
9	－	－	XOD	Deadfall Adventures(デッドフォール アドベンチャー)	インターグロー	2013年12月12日配信	6095円[税抜](6583円[税込])	98
10	6	－	XLA	How to Survive	505 Games	2013年10月23日配信	1429円[税抜](1543円[税込])	95

先月のTOP5

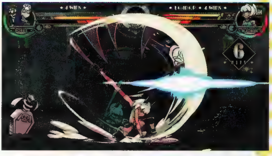
1. Xbox 360 XLA **チャイルド オブ ライト**
   ■ユービーアイソフト 5月1日配信/1480円[税抜](1598円[税込])
2. Xbox 360 XLA **Minecraft: Xbox 360 Edition**
   ■日本マイクロソフト 2012年5月9日配信/1905円[税抜](2057円[税込])
3. Xbox 360 XLA **クウォンタム コナンドラム**
   ■スクウェア・エニックス 2013年8月26日配信/1143円[税抜](1234円[税込])
4. XOD **ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST(エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウェスト)**
   ■バンダイナムコゲームス 2011年12月20日配信/1143円[税抜](1234円[税込])
5. XOD **TOMB RAIDER(トゥームレイダー)**
   ■スクウェア・エニックス 4月8日配信/2800円[税抜](3024円[税込])

人気ダンジョンRPG最新作が1位に!

1位は『剣の街の異邦人 ～白の王宮～』。2010年にXbox 360で発売された『円卓の生徒』と世界観を同じとしており、本作もヒットを記録した。2位には、Xboxユーザーにはおなじみの『トライアルズ』シリーズ最新作が登場。前2作のスタイルを継承しつつ、さらに中毒性の高いレースが楽しめるようになった。Xbox Live ゴールドメンバーシップ向けの"DEALS WITH GOLD"からは、『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』が4位、『Forza Horizon(フォルツァ ホライゾン)』が5位にランクイン。いずれも67%オフということもあり、お買い得だった。また、『バイオハザード』もスペシャルセールにより、3本がランクインした。

PICK UP アメリカ発の2D対戦格闘アクション!

パブリッシャーの変更にともない再配信された2D対戦格闘ゲームのアップデート版。アメリカのReverge Labs社が開発しているが、システムやキャラクターなど、随所に日本の2D対戦格闘ゲームに対するリスペクトが感じられる。スピード感満点で、上級者はもちろん、初心者でも比較的簡単にプレイすることができるぞ。美麗な手描きキャラクターたちがくり広げる多彩なコンボ技、そして深いストーリー性も兼ね備えており、アクション満載のユニークな対戦を楽しめる作品だ。



⬆萌えとカートゥーンの要素が融合! 美少女キャラクターが滑らかに動き回り、コンボはなんと最大999コンボまで可能!

※価格は、集計期間終了時点のものを掲載しています。価格が変更されているものや、別料金の発生するソフトもありますので、詳細はXbox Live マーケットプレースにてご確認ください。
※このランキングは、Xbox Live マーケットプレースで販売されているXbox 360のゲームソフトを対象に、ファミ通がユーザー調査を実施し、独自に作成したものです。表示しているポイントは、Xbox Live マーケットプレースからのダウンロード数とは異なります。
※ランキング中の表記:XOD=Xbox ゲームオンデマンド、XLA=Xbox Live アーケード

緊急速報

夢のヒーローSRPG（シミュレーション）が登場！

おなじみのヒーローたちが垣根を超えて結束！ ドリームバトルが始動する!!



3大ヒーローが共闘！

仮面ライダー、ウルトラマン、ガンダムのキャラクターが一同に集結する驚天動地のドラマが幕を開ける！ 本作は3大ヒーローを操り、世界崩壊を目論む巨悪に挑むシミュレーションRPGだ。ヒーロー史上最大級のコラボレーションゲームの第1報をお届けしよう。



開発者に直撃！
特別インタビューを敢行

制作の中心人物、バンダイナムコゲームスの小菅寛史プロデューサー（以下、小菅）と、トムクリエイトの宮城嘉樹ディレクター（以下、宮城）のふたりに、本作の気になる要素を聞いてみたぞ。

プレイステーション ヴィータ Vita / PS3	バンダイナムコゲームス　10月23日発売予定　価格は備考欄参照		
ジャンル	シミュレーション	テイスト	特撮・ロボット
通信機能	ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1人
		CERO	審査予定

[illegible]版は6640円［税抜］（7171円［税込］）ダウンロード版は6640円［税抜］（7171円［税込］）スペシャルサウンドエディション[illegible]10260円［税込］ プレイステーション3版は7600円［税抜］（8208円［税込］）[illegible]10450円［税抜］[illegible]

『Gジェネ』スタッフが手掛ける完全新作

開発は『SDガンダム Gジェネレーション』（以下、『Gジェネ』）シリーズを手掛けたトムクリエイト。16年以上続く人気シリーズのノウハウを本作に投入。奥深い戦略性と、アツい物語が紡ぐ世界を構築しているぞ。

インタビュー1
夢の共演、誕生の経緯は？

小菅　2011年発売の『SDガンダム Gジェネレーションワールド』でごいっしょしたトムクリエイトさんに、「つぎはウルトラマンと仮面ライダーもやってみませんか？」と話をしたのが始まりです。

宮城　小菅さんからお話をいただいて最初に取り組んだのは、歴史のあるヒーローたちを深く知ることでした。たいへんな労力がかかりましたが、この過程でさまざまな発見があったと同時に、ヒーローのアツさを改めて知ることができました。



得意の"ビーム・トンファー"は、相手を複数回斬る技。残りHPが少ないほど、威力が上がる効果を持つ。

ユニコーンガンダム
戦闘BGM：UNICORN



ウルトラマンギンガ
戦闘BGM：ウルトラマンギンガの歌

"ギンガクロスシュート"は全身のクリスタルを青く輝かせ、根岸拓哉のアツいかけ声とともに光線を放つ!!



仮面ライダーウィザード
戦闘BGM：Life is SHOW TIME

魔法陣から発生したエレメントをまとわせて強烈なキックを放つ、"ストライクウィザード"が使用可能。

※画面はプレイステーション3版の開発中のものです。

ハイクオリティー&フルボイスの戦闘アニメは見応えバツグン!!

プレイアブルユニットとなるヒーローたちの一部を紹介。その戦闘シーンはどれも必見だぞ。ほかにもライバルや怪人、怪獣、悪の幹部など、豪華キャラクターたちが多数参戦するのだ。



ダブルオーライザー
戦闘BGM:00 GUNDAM

ツインドライヴから得た粒子量によって発射される"GNソードII・ライフルモード"は、破壊力バツグン!



仮面ライダーBLACK RX
戦闘BGM:仮面ライダーBLACK RX

一撃必殺の"リボルクラッシュ"は、光のエネルギーを相手に直接流し込む技だ。声は倉田てつをが務めているぞ。

『仮面ライダー』シリーズ



仮面ライダーフォーゼ
戦闘BGM:SWITCH ON!

ロケットの噴射力とドリルの破壊力でキックを叩き込む、"ライダーロケットドリルキック"が最大の武器。



仮面ライダーW
戦闘BGM:W-B-X ~W-Boiled Extreme~

炎をまとわせたメタルシャフトで攻撃する必殺技"メタルブランディング"など、力強い棒術を得意とする。

『ガンダム』シリーズ



νガンダム
戦闘BGM:νGundam

高威力の"フィン・ファンネル"と"マルチアタック"の効果で一度に複数の敵が倒せる。声は古谷徹が担当。

ガンダムF91
戦闘BGM:新たなる宇宙へ

ビーム・サーベルで相手を斬りつける攻撃が可能。範囲攻撃の効果で隣接する敵にもダメージを与えられる。



ウルトラマンゼロ
戦闘BGM:すすめ! ウルトラマンゼロ

レオとの特訓で編み出された"ウルトラゼロキック"は、1ターンのあいだ敵の防御力を下げる効果がある。

『ウルトラマン』シリーズ



ウルトラセブン
戦闘BGM:ウルトラセブンの歌

アイスラッガーは、飛ばした後に軌道を操れ、"貫通"の付加効果を持っているぞ。



ウルトラマンティガ
戦闘BGM:Take me higher

マルチタイプの技"ゼペリオン光線"が使用可能。腕をL字に組んでエネルギーを放つ超高熱の光線だ。

新旧の作品からキャラクターが勢揃い!

3シリーズのさまざまな作品から、ヒーローや敵キャラクターが時代を超えて大挙参戦。

『ウルトラマン』シリーズ

- ウルトラマンギンガ
- ウルトラマンゼロ
- ウルトラマンメビウス
- ウルトラマンティガ
- ウルトラセブン
- ウルトラマン

『仮面ライダー』シリーズ

- 仮面ライダーウィザード
- 仮面ライダーフォーゼ
- 仮面ライダーオーズ
- 仮面ライダーW
- 仮面ライダー電王
- 仮面ライダーBLACK RX

『ガンダム』シリーズ

- 機動戦士ガンダムUC
- 機動戦士ガンダムAGE MEMORY OF EDEN
- 機動戦士ガンダム00
- 機動戦士ガンダムSEED
- 機動戦士ガンダムF91
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

※これらはステージイベントに関連する作品です。

インタビュー2

ヒーロー選出の基準は?

小菅　"コンパチヒーローシリーズ"(旧バンプレストのヒーローゲーム)に未参戦の新規作品を軸に、シナリオやゲーム性を踏まえて選びました。作品ごとに各ステージの軸となるエピソードに出たキャラクターを優先したので、意外なキャラクターも登場します。たとえば、劇場版をベースとしたステージでは、その映画に出てきた同じシリーズの他作品キャラクターが出たりもします。

宮城　ちなみに、『ガンダム』シリーズについては、『Gジェネ』と違う見せかたを模索しました。従来の形に慣れすぎていたために苦労はしましたが、「兵器ではなく、ヒーローのガンダム」というコンセプトのもとで『Gジェネ』とは違う"ガンダム観"が表現できたと思います。

クロスオーバーする世界を巡り戦い抜け！

本作には、各シリーズの世界観を汲んだステージが登場。仲間にしたヒーローを自由にチーム編成して出撃し、敵をせん滅することが目的だ。ここでは、戦いの基本をチェック！

ヒーロー出撃！ 多彩なステージに挑戦

ステージには、原作のシチュエーションを再現した会話や戦闘イベントが盛りだくさん！ さらにほかの作品のキャラクターが交わることで、予測不能な新しい展開が待ち受けているぞ。



原作をもとにしたエピソードが満載！

➡仮面ライダーの世界に、他シリーズのヒーローも出撃可能！

インタビュー3

多数のヒーローが登場しますがどんな物語が描かれるのですか？

宮城 各シリーズの原作をモチーフとしたオリジナルストーリーが展開します。プレイヤーは主人公格のキャラクターとともに、謎の巨悪から世界を救うためそれぞれのヒーローたちの世界へ移動します。各世界を巡って原作の舞台を楽しみながら、ヒーローと仲間になって力を合わせ、謎の巨悪に立ち向かうのです。ちなみに、ストーリーは初期段階からヒーロー作品らしいストレートでわかりやすい内容を目指しました。プレイヤーの代理として、主人公キャラクターを作ったおかげで、違う世界のヒーローを違和感なく共存させられました。さらに、敵を絶対的な悪として描き、その討伐をヒーロー全員の目標に定めたことで、異なる作品を無理なく取り込めました。

攻撃の流れ



STEP1

移動先を決定！

まずは、ユニット（ヒーロー）をどこに移動させるかを決める。ユニットごとに移動できる場所や範囲が異なるぞ。

STEP2

対象への必殺技を選択

ENというポイントを消費することで、必殺技による攻撃が可能。キャラクターごとに多彩な攻撃がくり出せるぞ。



必殺技で敵ユニットを攻撃！



STEP3

攻撃開始！

命中率や攻撃力などを確認して攻撃を指示。ユニットごとにこの流れをくり返して、敵の撃破を狙え！

経験値でパワーアップ！



敵を倒すと得られる経験値が一定量まで増えるとユニットがレベルアップし、各種ステータスが上昇する。また、レベルアップを重ねると、新たな必殺技を使えるようになるぞ。

レベルを上げてより強くしていこう

強力な必殺技を獲得！



⬅ソリッドアタックは、命中すると敵の回避力を30％下げる特殊な効果を持つ必殺技。

ステージクリアーでヒーローが仲間になる！

ステージによっては、クリアーすることで登場したヒーローをスカウトして仲間にできるぞ。仲間にしたいヒーローがいる場合は、彼らが登場するステージを優先的に攻略しよう！



戦うほどに頼もしいヒーローが増える！

今週のスクープ◆スーパーヒーロージェネレーション

おなじみの舞台が登場

本作では、原作の名シーンから物語をまたいだまったく新しい出来事まで、多彩かつ予測不能なイベントがヒーローたちを待ち受けているぞ。かつてないクロスオーバーを体験しよう！



シーン1 古代遺跡ルルイエ

『ウルトラマンティガ』の世界のひとつ"古代遺跡ルルイエ"に、"仮面ライダーBLACK RX"の最強の敵、シャドームーンが復活した！ かつての親友であり、表裏一体の存在であるRXとの宿命の対決が始まろうとしている……。


シャドームーン



シーン3 タイラント出現！

かつて、ウルトラ兄弟を倒したこともあるタイラント。"ダークスパーク"により、7体の怪獣や宇宙人が合体することで復活した暴君怪獣だ。その強敵にウルトラマントラマンギンガが戦いを挑む。戦いの行方はいかに!?


タイラント（SDU）



シーン2 ネオ・ジオン軍との戦い


クシャトリヤ



『機動戦士ガンダムUC』の世界"インダストリアル7宙域"で、ネオ・ジオン軍のクシャトリヤとユニコーンガンダムが原作さながらのバトルをくり広げる。『仮面ライダー』や『ウルトラマン』シリーズのヒーローがこの戦いに加わったら!?

好みのBGMで戦える カスタムサウンド機能を搭載

戦闘BGMは自分好みに変更が可能。さらに、必殺技ごとに細かく曲の設定が行えるので、こだわりの戦闘シーンを再現できるぞ。

インタビュー4

フィールドはどんな場所が登場する？

小菅 今回紹介した以外にも怪獣墓場や風都タワーといった、劇中で主戦場となった場所がたくさん登場します。フィールドは、そのステージの軸となる劇中のシチュエーションに合わせています。

キャラクターモデルでこだわったポイントは？

宮城 キャラクターは小菅さん、各版権元の方に何度も確認していただき、細部のご指摘をたくさんしてもらいました。怪獣や怪人はもともとデザイン性が高く、どれも個性的ですから、大人のファンにも納得していただけるよう、質感表現とディティールに力を入れました。そして、デフォルメされていてもカッコいいバランス感は、とくにこだわらせていただいたポイントです。

思わず"ニヤリ"とするイチオシの仕掛けは？

小菅 オリジナルの音源を収録した限定版ですね。戦闘シーンやイベントシーンで流れる曲が、より原作に合わせた形で遊べるようになっています。追加収録曲も含めた限定版専用の曲設定が、ゲーム全体に最初から施されており、設定の手間なく買ってすぐに楽しめます。また、通常版にもゲーム用に制作した登場作品の曲から20数曲収録しています。ただ、曲にもそれぞれに著作の権利があり我々の好きにあれもこれも……とはいきません。そのフォローとして、"カスタムサウンド"機能を搭載してあります。

12月末までの限定生産

『スペシャルサウンドエディション』豪華20曲をバッチリ収録！

原作の主題歌などを収録した限定版も同時発売！ 曲データは、ソフト内にあらかじめ搭載されているぞ。豪華かつ迫力のサウンドが、バトルやイベントシーンをアツく盛り上げる!!

収録曲の一部

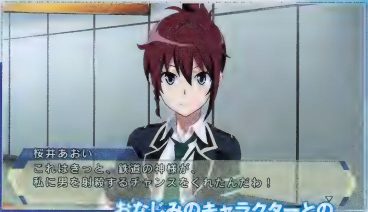
- 仮面ライダーウィザード：Life is SHOW TIME／鬼龍院翔 from ゴールデンボンバー
- 仮面ライダーフォーゼ：SWITCH ON!／土屋アンナ
- 仮面ライダーオーズ：Anything Goes!／大黒摩季
- 仮面ライダーW：W-B-X～W-Boiled Extreme～／上木彩矢 w TAKUYA
- 仮面ライダーBLACK RX：仮面ライダーBLACK RX／宮内タカユキ
- ウルトラマンギンガ：ウルトラマンギンガの歌／ボイジャー、千紗(girl next door)、マリア春菜、竹内浩明、椿原拓哉、宮武美樹、大野瑞生、雲母、宮川拓弥
- ウルトラマンティガ：Brave Love, TIGA／地球防衛団
- 機動戦士ガンダムUC：merry-go-round／CHEMISTRY
- 機動戦士ガンダム00：儚くも永久のカナシ／UVERworld
- 機動戦士ガンダムF91：ETERNAL WIND～ほほえみは光る風の中～／森口博子

開発状況 85%

緊急速報

鉄道ファン必見のライトノベルが、アニメ化に続きゲーム化も決定！ オリジナルの展開に注目しよう。





おなじみのキャラクターとの会話を存分に楽しめる！

テレビアニメも放送中の人気ライトノベル『RAIL WARS！』。"もし國鉄が民営化されていなかったら"というifの世界の物語が描かれる同作が、プレイステーションVitaでアドベンチャーゲームになるぞ。制作するのは、数々のアドベンチャーゲームを手掛ける5pb.。主人公の高山が職場研修制度で配属された、東京中央鉄道公安室第四警戒班"通称・警四（けーよん）"の物語が描かれていく。本作では、ゲームオリジナルストーリーが展開。プレイヤーは主人公の高山の視点で、14日間で起きる難解な事件に挑んでいくことになるのだ。

鉄道公安隊"警四"が

Vita

5pb. 11月27日発売予定 6800円[税抜]（7344円[税込]）

ジャンル	アドベンチャー	テイスト	アニメ・鉄道
通信機能			
限定版は9800円[税抜]（10584円[税込]）、ダウンロード版は6000円[税抜]（6480円[税込]）、原作：豊田 巧		プレイ人数	1人
		CERO	審査予定

RAIL WARS! レールウォーズ





⬆➡ストーリーの展開次第では、こんなムフフなシーンも楽しむことができちゃう！ 同僚のキャラクターたちは、みんな胸が大きな女の子ばかりなので、必要以上に期待しちゃうよね。

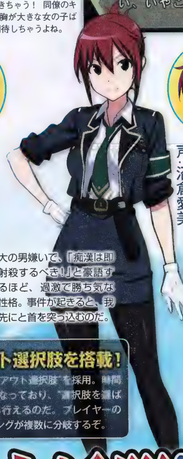




高山直人（たかやまなおと）

声：福山潤（ふくやまじゅん）

大好きな鉄道に憧れ、運転手を目指して國鉄への入社を希望する。しかし、職場研修制度で鉄道公安隊に配属されてしまう。





桜井あおい（さくらいあおい）

声：沼倉愛美（ぬまくらまなみ）

大の男嫌いで、「痴漢は即射殺するべき！」と豪語するほど、過激で勝ち気な性格。事件が起きると、我先にと首を突っ込むのだ。



飯田奈々（いいだなな）

声：堀江由衣（ほりえゆい）

高山たち研修生の受け皿となっている警四の班長。のんびりとした性格だが、判断力は優れている。



小海はるか

声：内田真礼（うちだまあや）

容姿端麗で頭脳明晰なお嬢様。祖父はもと國鉄の重役らしい。なぜ、みずから公安隊を志願したのかは謎である。



岩泉翔

声：日野聡（ひのさとし）

典型的な筋肉脳で、体力試験では圧倒的な成績を誇る。防刃ベストに特殊警棒がトレードマークとなっている。

ターンアウト選択肢を搭載！

本作では"ターンアウト選択肢"を採用。時間制限型の選択肢となっており、"選択肢を選ばない"という選択も行えるのだ。プレイヤーの選択で、エンディングが複数に分岐するぞ。

ゲームでも大活躍!!

7月よりTBSほかでアニメ放送中！

テレビアニメ『RAIL WARS!』が、7月よりTBS、CBC、SUN、BS-TBSにて放送中！ プレイステーション Vita版の物語はゲームオリジナルストーリーとなるので、まずはアニメをチェックして作品の世界設定を予習しておこう。なお、テレビ放送以外に、dアニメストア、ニコニコ動画、ニコニコ生放送、GyaO!といった配信サイトでも視聴できるので、こちらも要注目！



⬆職場研修制度で警四に配属された主人公。桜井あおいや小海はるかといったキャラクターとの恋愛要素も……？

開発状況 50%　オリジナルストーリーで、アニメに負けないドキドキ感をお届けします！ キミもタッチスクリーンに指差しだ！ いよいよ、ゲームでも出発進行です!!

5pb 広報宣伝室 森田[illegible]司

4人の批評家の合計点数が30点以上ならシルバー殿堂、32点以上はゴールド殿堂、35点以上はプラチナ殿堂となり、ファミ通が良質ゲームとしてオススメするソフトです。
このマークのゲームは、その批評家がオススメするソフトです。

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

携帯機チーム

7月14日〜7月20日

ほっぺちゃん みんなでおでかけ! ワクワクほっぺランド!!

殿堂入り SILVER シルバー



ニンテンドー3DS
日本コロムビア
7月17日発売予定
4800円[税抜](5184円[税込])

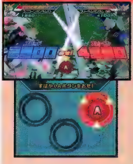
その他/コミュニケーション　全年齢対象

オリジナルのほっぺちゃんを作るシリーズ最新作は、新作のデコアイテムを300種類以上収録。ほっぺちゃんをたくさん作って、ほっぺランドを発展させよう。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『ほっぺちゃん』のファン
小学生女児
かわいいキャラクターが好きな方
【平均プレイ時間】
クリアーまで20時間
やり込み要素を含めると50時間以上

ガンダムトライエイジSP

オススメ!



ニンテンドー3DS
バンダイナムコゲームス
7月17日発売予定
5690円[税抜](6145円[税込])

カード/ロボット・アニメ　全年齢対象

アーケードで稼働中のカードバトルゲームが、ニンテンドー3DSに登場。BMS第6弾までのカード1400枚以上を網羅しているほか、ミッションも400以上収録。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『ガンダムトライエイジ』のプレイヤー
『ガンダム』ゲームのユーザー
10代〜30代の男性
【平均プレイ時間】
メインオペレーションの全ミッションクリアーまで40時間
やり込み要素を含めると100時間以上

ツツミ・デラックス



最近、ゲリラ豪雨っちゅうもんが流行って(?)いますが、つい先日、うちの近所でも水没騒ぎが。ちなみにその日、あまりの豪雨のため、窓の外が真っ白に。表には人っ子ひとりおらず、シャンプー片手に飛び出し、道路で無人島ごっこを楽しみました。まあ嘘ですけどね。

ほっぺちゃん: キャラメイクの自由度がかなり高く、本当に自分だけのほっぺちゃんができるのが楽しい。"ほっぺランド"でオープンする22種類のアトラクション(ミニゲーム)は、やや単調だが、アクションの難易度やプレイ時間が手ごろでサクサク遊べる。全体的に作りが少々粗く、操作感はイマイチ。

ガンダムトライエイジSP: アーケードで人気のカードゲームが手軽に楽しめるのが○。カードも最新シリーズ以外をほぼコンプリートできるので、満足度は高い。ただ、実物のカードデザインのよさが画面からあまり感じられないのと、3DS版とアーケード版で、ゲームとしてのリンクがないのは残念なところ。

ジゴロ☆芦田

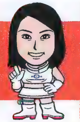


以前行ったことのある、辛さが特徴のラーメン屋を再訪。そんな店に食べにいっておきながら、辛いのは得意ではないので、警戒して辛さを控えめにして注文したところ、ぜんぜん辛くない。それはそれでちょっと物足りず、肩透かしを食わされたような気分でした。

ほっぺちゃん: 作れるほっぺちゃんやデコの種類が増えたのが○。"チャレンジ"で目標が提示され、達成するとごほうびがもらえるのはモチベーションにつながる。アトラクションはなかなかやり応えがあり、種類がどんどん増えるのがうれしい。走って移動すると、すぐに疲れるのは少々じれったい。

ガンダムトライエイジSP: ミッション後に複数枚のカードが入手でき、編成を考える楽しみを味わいやすい作りがいい。バトルはシンプルな印象だが、派手な必殺技など、爽快な演出はナイス。ロードが細かく入るので、もう少しテンポよく遊べるとよかった。タッチでもスライドパッドでも操作できるのは便利。

本間ウララ

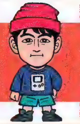


姪っ子の誕生日プレゼントに『逆転裁判123』を贈りました。『逆転裁判5』も気になっていたそうで、こちらも、受験が終わった後のお祝いとして親御さんに預けました。彼女が晴れて高校生になったら、いっしょに『逆転』トークができるかなと、いまから楽しみです。

ほっぺちゃん: ほっぺちゃん作りは相変わらず楽しく、動きもかわいらしいので、愛着が湧く。ガイドも丁寧で好印象。上画面のメニューを引き下ろして操作するのは画期的。ミニゲームも秀逸で、チャレンジを達成すればデコパーツがもらえたりと、飽きさせない。パークが充実する展開も夢があるね。

ガンダムトライエイジSP: アーケード版と同様、簡単操作で勢いのあるバトルが体験できるのはいい。ただ、画面の切り替わりなどが少しもっさりしている印象。段階を経て遊べる項目が増えていくので、初心者も安心。未入手のカードが手に入りやすかったり、限定配信だったミッションに挑めるのはうれしい。

ローリング内沢



そろそろ、というかもうすでに、夏フェス(音楽イベント)が盛り上がる季節になってきましたが、今年はどのフェスに行こうか、悩んでおります。好きなアーティストはたくさんいますが、死ぬまでにDJ TONKAだけは生で見たいです。いつか来日してくれるといいなあ。

ほっぺちゃん: 前作同様、ほっぺちゃん作成の心地よさやこだわりのあるミニゲームなど、丁寧な内容。新デコアイテムの追加はもちろん、ほっぺランド全体を楽しむような臨場感ある内容に昇華したのもいい。ロードの多さによるテンポの悪さや、インターフェースの使いにくさが目立つのは残念。

ガンダムトライエイジSP: カードの組み合わせによる戦略性が楽しめるものの、シンプルなバトルは少々作業的な面も。頻繁なロードがテンポを損なっているのも気になる。とはいえ、アーケード版BMSの第6弾までのカードがすべて収録されたボリューム感と、手軽に対戦ができる作りは、練習用ツールとして◎。

人物イラスト:荒井清和



ハマトラ Look at Smoking World



3DS
ニンテンドー3DS
フリュー
7月17日発売予定
5980円[税抜](6458円[税込])

RPG/アニメ・コミック　12歳以上対象

クロスメディア展開を行う『ハマトラ』のゲームオリジナル作品。神戸の街を舞台に、特殊能力"ミニマム"を保持するキャラクターたちがさまざまな難事件に挑む。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
アニメ『ハマトラ』のファン
コミック『ハマトラ』のファン
今井秋芳監督の作品のファン
【平均プレイ時間】
クリアーまで40時間
やり込み要素を含めると70時間

アニメやコミックで人気のコンテンツのゲーム化だが、キャストやストーリー、舞台のほとんどがオリジナルで、ファンが喜べるかは意見が分かれそう。バトルは戦略性が必要で、挿入されるアニメもハイクオリティー。システム説明の方法とタイミングが詰め込み教育的なのが気になる。

コンボでスキルを発動させるバトルは爽快感があり、残りのAPを計算して攻撃を組み立てるのはおもしろい。ミックスジュースでキャラを成長させるシステムはユニークだが、覚えるスキルなどが事前に確認できず、育成方針を立てにくいのはもどかしい。神戸の街の雰囲気はグッド。

新キャラによるゲームオリジナルの物語は、依頼を達成するほどに謎が深まる展開で、引き込まれる。シミュレーション部分とアクションが交互にあるバトルは、テンポがいまひとつ。モーションも、もう少し滑らかだったらよかった。ミックスジュースで強化するシステムはユニーク。

手触り感がよく、全体的にセンスのあるインターフェースデザインで、ストレスなく遊べる。お使いゲーム的なところも多少あるが、それをあまり感じさせないテンポのよさと、戦略性の高いバトルが◎。単なるキャラゲーではなく、"楽しい遊び"として作られているのが好印象。

殿堂入りプラチナ

俺の屍を越えてゆけ2



Vita プレイステーション Vita
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
7月17日発売予定
5800円[税抜](6264円[税込])

RPG/育成・歴史　15歳以上対象

わずか2年しか生きられない"短命の呪い"と、人とのあいだに子を成せない"種絶の呪い"を受けた一族の当主となり、復讐を果たすべく戦っていく、シリーズ最新作。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『俺の屍を越えてゆけ』シリーズやRPGのファン
シミュレーションゲームや和風ゲームが好きな方
声優ファンの方にもオススメです
【平均プレイ時間】
"あっさりモード"でクリアーまで30時間
やり込み要素を含めると、さらに遊べます

"短命の呪い"や"交神の儀"など、前作の世界観やシステムをベースに、通信やカメラ機能などを盛り込むことで、よりパワーアップした遊びを提案している。おまかせ機能の充実で、プレイヤーの裾野を広げる工夫もなされている。サクサク遊べるが、マップがややわかりにくい印象。

ひと月単位の時間制限がある中で、目標を考えて行動し、徐々に一族や街を成長させていく流れはハマる。戦闘がサクサク進み、迷宮の探索をテンポよく行えるのもいい。最初のうちはコーちんの提案に従っていれば、あまり難しく考えずともゲームに慣れることができる作りが親切。

ガイド役のコーちんのおかげで間口が広がり、準備もお任せできたりと、シリーズ未経験者でもサッと冒険を始められるのが画期的。ほかのプレイヤーの国へ遠征し、"結魂"できたりするのもいいね。お伽草子のような和風のタッチや、3Dで生き生きと描かれるキャラクターたちも魅力的。

少々クセがあり、覚えることは多いが、サポート機能が充実しており、煩雑さを感じさせない作り。初心者から上級者まで、遊び手に合わせて楽しめる幅の広さもいい。くり返し遊ぶがゆえに生まれる作業感やストレスを軽減させるさまざまな施策が、随所に感じられるのもうれしい。

東海バッカニアーズ!



Vita プレイステーション Vita
プチレーヴ
7月17日発売予定
5800円[税抜](6264円[税込])

恋愛/アドベンチャー　15歳以上対象

海賊に憧れる16歳の少女リアンと、彼女を取り巻く海賊団や海軍の一員たちとの恋模様を描く。現れる会話の選択肢を誰に振り分けるかにより、物語が分岐する。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
乙女ゲームのファン
アドベンチャーゲームが好きな方
【平均プレイ時間】
全ルートクリアーまでで40〜50時間

PS Vitaならではの美しいグラフィックと豪華な声優陣は、ファン感涙もの。いまどき珍しい、コマンド総当たりのシステムは、ある意味で郷愁を覚えるほどの作業感が満点。チャートの表示とそこから再開できるのはとても便利だが、分岐に関係していない選択肢がムダに多いのは×。

通ったルートの確認と、各場面へのジャンプができるチャートが便利。表示された言葉を左右のキャラに振り分けるなど、通常とは異なる選択肢がいいアクセントになっている。クイックセーブができず、セーブできるスロットが限られているのは、人によっては若干不便に感じそう。

海賊ものらしく、お話は冒険譚の要素もあってワクワク。描写も丁寧です。チャート画面でルートを確認したり、イベントをリプレイできるのも便利。どの質問を誰にするかを選べる選択肢も新鮮です。ただ、キャラクターの表情パターンやCGイラストが少なめなのが物足りないかな。

インターフェースは使いやすく、丁寧な構成。ルート攻略をサポートするチャートシステムもわかりやすいが、それでもヒントや説明が何もなく、総当たりでコマンドを選ばないと先に進めない場面があるのはストレス。また、テキストは少々説明口調で、まわりくどい印象を受けた。

Best Pick of This Week!

今週はコレを買え!

発売前からいろいろと話題豊富な『俺屍2』。前作のファンは黙っていても遊ぶと思いますが、未体験の人向けの機能がよくできているのでオススメ! オンリーワンを体現する独特の世界に、あなたもいつの間にか虜になっちゃうかも。

今週は『俺の屍を越えてゆけ2』がオススメ。多彩なことができるだけに、複雑に感じてしまいがちですが、プレイヤーをサポートしてくれるコーちんが、敷居をグッと下げてくれています。独特のオンライン要素もおもしろいですね。

『俺屍2』は、特濃のおもしろさ。ストーリーにゾクゾクッとしたり、コーちんのノリに和んだり、赤い火やお祭りに熱狂したりと、いろいろ忙しくも楽しい1本です。写真投稿機能なども充実しているので、子孫自慢が流行るかも……!?

前作はけっこう煩雑なところがあったのだけど、『俺の屍を越えてゆけ2』ではそこをきっちりフォロー。非常に遊びやすくなった感があります。キャラクターのメッセージも、あちこちにこだわりが感じられ、ニヤリとする奥深さもアリ。

NEW GAME CROSS REVIEW

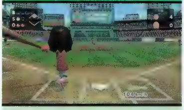
新作ゲームクロスレビュー

据え置き機チーム

7月14日〜7月20日



Wii Sports Club



WiiU Wii U
任天堂
7月17日発売予定
3700円[税抜](3996円[税込])
アクション/スポーツ　全年齢対象

現在ダウンロード版で配信中の作品をパッケージ化。テニスやゴルフなど、5種類のスポーツをプレイできるほか、ネットを介した対外試合機能も搭載している。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
どなたでもお楽しみいただけます
【平均プレイ時間】
プレイスタイルにより異なります

殿堂入り シルバー

MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声



PS4 プレイステーション4
スクウェア・エニックス
7月17日発売予定
7800円[税抜](8424円[税込])
アクション・アドベンチャー/推理　15歳以上対象

謎の連続殺人犯ベル・キラーによって殺害され、ゴーストとなってしまった刑事、ロナン・オコナーを操作し、みずからが殺された真相を解き明かしていく。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
映画や海外ドラマ、探偵もの、サスペンスが好きな方
アクションが苦手な方でも大丈夫です
【平均プレイ時間】
エンディングまでは10時間程度
やり込み要素を含めると20時間

ツツミ・デラックス



数年ぶりに自炊ブームが来ており、簡単なレシピをひとつ紹介。名づけて"納豆カレーうどん"。①大きめの丼ぶりで納豆と芽かぶと卵をよ〜く混ぜます。②カレーうどんを①の上から盛りつけます。③さらによ〜く混ぜます。納豆の匂いが強烈だけど、美味。お試しあれ!

Wii Sports Club：『Wii Sports』の正統進化版。Wiiリモコンプラス専用になり、プレイ感覚が大幅に向上し、よりストレスなく遊べるようになった。基本的に5種目それぞれのエッセンスが絶妙にゲームとして落とし込まれていて、パーティゲームとして秀逸。Wii U GamePadを使ったゴルフはアツい!

MURDERED：霊体となって、事件の謎をひとつずつ解き明かしていくというアイデアとストーリーはユニーク。証拠を探し出し、検証する謎解きのシステムは、慣れるに従って楽しさが増す。ただ、オープンワールドに慣れてしまった身としては、ご都合主義的な壁だらけの街並はいただけない。

ジゴロ☆芦田



夏になると炭酸飲料が飲みたくなりますが、毎年のように何かしらに炭酸を混ぜた飲み物が新しく発売されては、人々に受け入れられずに消えている気がします。でも、僕は紅茶に炭酸を混ぜたスパークリングティーは好きです。あれ、なんとか定着してほしいなあ。

Wii Sports Club：基本的な部分は『Wii Sports』と同じなので新鮮味は薄いが、オンライン対戦が可能になったのと、操作性が向上したのはうれしい。ゴルフやベースボールでは、Wii U GamePadを活用して、臨場感のあるプレイが味わえる。シンプルでとっつきやすく、誰でも手軽に楽しめるのがいい。

MURDERED：ゴーストならではの能力で捜査を進めていくストーリーには興味を惹かれる。壁をすり抜けて移動できるのはおもしろいが、部屋の位置関係などが把握しづらくなるので、マップの表示が可能だと、なおよかった。PS4版のほうがグラフィックがキレイだが、さほど大きな差は感じない。

本間ウララ



スマホアプリのRPG『かぶりん!』をちょこちょこプレイ中。袋をかぶった不思議な生物、かぶりんが妙にツボで。まだ数種類しかゲットしていないのですが、風呂桶をかぶったタイプの"おけりん"が懐かしい感じでお気に入り。全体的に絵がよく動くのもいいですね〜。

Wii Sports Club：地域のクラブに所属し、メンバーと交流しながらプレイする仕組みは張り合いが出ます。種目によっては、Wii U GamePadも活用する場面があっておもしろい。各トレーニングモードもユニークで、お手ごろ価格も魅力的です。欲を言えば、パッケージ版ならではの要素もあればよかった。

MURDERED：幽霊と推理ミステリーという組み合わせの妙。幽霊ゆえに壁をすり抜けたり、過去の物証を見つけられたりして便利な反面、物体は動かせないというのがいいエッセンス。幽霊になって怖いものなしかと思いきや、魂を食おうとうろつく悪霊がいたりと、ホラー感もバッチリ味わえます。

ローリング内沢



少し……と言うか、かなりなのですが、老眼が気になるお年ごろになりました。最近、近くのものが見えにくくて。とくに細かい文字。携帯ゲーム機で遊んでいても、たまーに小さいフォントやアイコンがわかりにくかったり。まあ、視認性は大事だと思う次第です。

Wii Sports Club：各スポーツの駆け引きや醍醐味を、上手にゲームに落とし込んだ作り。身体を動かしてのプレイ感覚は、実際のスポーツに近くて臨場感があり、一般的なスポーツゲームとは異なる斬新な"遊び"が味わえる。シンプルな内容ゆえ、物足りなさも少々あるが、コストパフォーマンスは高い。

MURDERED：斬新な物語設定とゲーム性。"新しい形のアドベンチャーゲーム"としては、発明品に近い作り。とはいえ、推理時の謎解きと情報の因果関係が曖昧でわかりにくく、"謎解きを楽しむ"というよりも、"情報集め"が中心の探しものゲームになってしまっているところはちょっと残念だった。

※Xbox 360版『MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声』は、発売日が9月4日に変更になりました。

殿堂入り SILVER シルバー

MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声



プレイステーション3
スクウェア・エニックス
7月17日発売予定
7800円[税抜](8424円[税込])
アクション・アドベンチャー/推理　15歳以上対象

殺人犯に殺され、霊界と現世の狭間"ダスク"に魂を捕らわれた刑事、ロナン・オコナー。ゴーストの能力を活用して、ダスクからの脱出と事件の解明を目指す。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
映画や海外ドラマ、探偵もの、サスペンスが好きな方
アクションが苦手な方でも大丈夫です
【平均プレイ時間】
エンディングまでは10時間程度
やり込み要素を含めると20時間

自分自身の殺人事件を追うという設定と、霊体の自由さと不自由さを活かしたシステムはよくできていて、感心した。フラッシュバックの映像による証拠表現はとてもわかりやすいが、その重要さを選ぶ際の根拠がやや曖昧でもどかしい。街中のマップはぜひ入れてほしかったですね。

人に取り憑いて思念を操作するなど、ゴーストの能力を活用した捜査は楽しい。ただ、プレイヤーが行うのは、マップを探索して情報やコレクションを探すということが多いので、プレイがちょっと地味な印象を受ける。サイドクエストで、多彩な物語が少しずつ明らかになっていく作りは○。

生者に憑依して思考を操り、情報を入手して推理するだけでなく、猫に乗り移って移動するといったパズル要素もあって飽きさせない。サブストーリーやアイテム収集のご褒美にもお話が用意されているのもいい。グラフィックはPS4版に軍配が上がるが、幽霊体験の楽しさは遜色なし。

海外のサスペンスドラマのように、物語が進むごとに謎が解明されていく爽快感は格別。サブストーリーも多く、やり込み甲斐もあるものの、物語がやや煩雑すぎる印象も。また、PS4版も同様だが、×ボタンで決定というのは慣れるまでは遊びにくく、オプションで変更できればよかった。

殿堂入り GOLD ゴールド

シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～



プレイステーション3
ガスト
7月17日発売予定
6800円[税抜](7344円[税込])
RPG/冒険・ファンタジー　12歳以上対象

『黄昏』シリーズ第3弾では、ふたりの主人公からどちらかを選んで物語を進めていく。プレイヤーの行動によって目標が変化する"ライフタスク"システムを搭載。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
『アトリエ』シリーズのファン
RPGが好きな方
キャラクターが好きな方
【平均プレイ時間】
クリアーまで約40～50時間
やり込み要素を含めると60時間以上

個性的なふたりの主人公のストーリーを体験できるのがいい。フィールド探索やバトル、錬金など、全体的にテンポよく遊べる。新システムの"ライフタスク"は、ボリュームもたっぷりで飽きさせない作り。操作感や作り込みなどに、ブラッシュアップの余地が見受けられるのが気になった。

ふたりの主人公で物語が違い、雰囲気もガラッと異なるのがおもしろい。目標となる"ライフタスク"が随時追加されていき、やりたいことがどんどん出てくるので、途切れることなく採集や調合などに夢中になれる。また、日数制限がなくなったことで、自分のペースで遊びやすくなった。

期日の設定がなくなり、目標の中から自由に選んで進められるので、のびのび遊べる。ふたりの主人公のお話も対照的でいいね。シリーズ過去作のキャラが多数登場するのもうれしいところ。調合がわかりやすくなり、バトルもテンポアップするなど、随所がより遊びやすくなっていて◎。

時間制限をなくしたり、マップがフリーカメラになるなど、前作よりもゲームシステムが大幅に進化。バトルも含め、全体的にテンポもよくなって、よりストレスなく楽しめるように。とはいえ、指示された場所に行ってイベントをこなすだけという感も強くなり、作業感が増した面も。

Best Pick of This Week!

今週はコレを買え!

『シャリーのアトリエ』は、とてもテンポよく遊べるのでオススメです。『MURDERED』は、アイデアやコンセプトが昇華されていれば、ワンランク上の遊びになった気がして少し残念ですが、そこそこ楽しめるので、興味があればぜひ。

『シャリーのアトリエ』は、これまでの課題システムがライフタスクに変わり、日数制限がなくなったのが新鮮な感じ。『MURDERED』は、自分で推理する要素はあまり濃くないけれど、サスペンス好きは要チェックの1本ではないかと。

もし、自分が幽霊になったら……。『MURDERED』は、ミステリーやホラー好きの好奇心をくすぐる作品。主人公の吹き替えが山寺宏一さんというのもズルい(いい意味で)。3部作の集大成『シャリーのアトリエ』は、遊びやすくてオススメです。

『Wii Sports Club』は、Wiiリモコンプラスが複数個必要だったり、Wii U GamePadに持ち替えて遊んだりと、コントローラまわりで面倒なところはあるが、パーティーゲームとしては◎。Wii Uならではの"新しい遊び"が味わえます。

今週の Pick Up Game! ピックアップゲーム

ソラユメ

Vita プレイステーション Vita
TAKUYO　7月17日発売予定
5000円[税抜](5400円[税込])　恋愛/アドベンチャー



ある指輪をはめたことを機に、悪魔ルーエンと共同生活をすることになった少女の物語を描く。2008年にPS2版で発売された本作は、移植にともないグラフィックが美麗に。また、メッセージ送りやスキップ操作をタッチパネルで行える。

7月15日配信予定のダウンロード版

プレイステーション Vita
チェインクロニクルV(ダウンロード版)
セガ　無料

7月17日発売予定のそのほかのゲーム

プレイステーション Vita
俺の屍を越えてゆけ2(初回限定版)
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　7800円[税抜](8424円[税込])
爽海バッカニアーズ!(限定版)
プチレーヴ　7200円[税抜](7776円[税込])

プレイステーション3
シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ プレミアムボックス
ガスト　9800円[税抜](10584円[税込])

7月17日配信予定のダウンロード版

ニンテンドー3DS
ハマトラ Look at Smoking World(ダウンロード版)
フリュー　5695円[税抜](6151円[税込])

プレイステーション Vita
俺の屍を越えてゆけ2(ダウンロード版)
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　4800円[税抜](5184円[税込])
ソラユメ(ダウンロード版)
TAKUYO　4800円[税抜](5184円[税込])
爽海バッカニアーズ!(ダウンロード版)
プチレーブ　4800円[税抜](5184円[税込])

プレイステーション3
シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術～(ダウンロード版)
ガスト　6000円[税抜](6480円[税込])

※諸事情により発売を延期するゲームソフトがある場合があります。あらかじめご了承ください。※クロスレビューで扱うソフトの決定や評価は、週刊ファミ通編集部が行っています。数字は10点満点の総合評価です。※評価にはサンプル版(ほぼ製品版と同等のもの)を使用しておりますが、メーカーの都合により製品版で仕様が変更される場合があります。サンプル版が入手できなかったゲームは、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※麻雀、将棋、パチンコ、テーブルゲームなどの純粋なシミュレーターや、ゲーム性が低いもの、占い、予想ソフト、コンストラクションツールなどについては、原則としては欄外のみで紹介します。※オンラインゲーム、またはオンライン要素が強いゲームに関しては、ネット上でプレイできる環境が整い次第評価します。そのため、掲載が遅れる場合があります。※対象年齢は、CEROが定めたものを表記しています。審査を受けていないソフトは"－"で表しています。※CEROにより18歳以上のみ対象の指定を受けているソフトの画面写真の掲載にあたっては、週刊ファミ通の掲載基準に従い配慮しております。※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

読者の皆さんの"声"を聞かせてください！

USER'S EYE
ユーザーズアイ

集計期間
4月3日～6月12日

レビュー投稿のルール

当コーナーは、150ページの"週刊ファミ通アンケート"や下記アドレスにあてたメールで、皆様から寄せられた意見をもとに構成しています。ご協力いただいた方の中から、毎週抽選で10名様に1000ガバスを差し上げます。ガバス賞品の一覧は、76ページにてご確認ください！

投稿はメールで!!
userseye@ml.enterbrain.co.jp
➡こちらのQRコードを、お手持ちのケータイで読み取ってください。必要項目のご記入もお忘れなく！

【必要項目】
氏名、ペンネーム、年齢、性別、住所、電話番号をご記入ください。

【投稿のきまり】
発売から3ヵ月以内の、プレイしたゲーム名とハード名、点数(10点満点)、プレイ時間、感想を150文字程度で投稿。

●投稿内容は、編集のうえ、記事に掲載させていただく場合があります。本名の掲載を希望されない場合は、必ずペンネームを記載してください。
※ガバスの発送は、掲載後1ヵ月以内を予定しています。

ドリームクラブGogo.

プレイステーション3 PS3

ディースリー・パブリッシャー　4月10日発売　6800円[税抜](7344円[税込])

ジャンル	シミュレーション	テイスト	恋愛
通信機能	マルチプレイ対応、ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1人
		CERO	17歳以上対象

ダウンロード版は6296円[税抜](6800円[税込])、開発 タムソフト、キャラクターデザイン 森沢晴行

ゲーム概要
見目麗しいホストガールたちと、お酒を飲みながらの楽しい時間を過ごせる『ドリームクラブ』シリーズ最新作。本作ではドリームクラブの新店舗"5号店"が舞台となり、ホストガールが一新された。

しっかりと作り込まれた、ゲームシステムの完成度への評価が非常に多くみられた。**とくに"カラオケ"を支持する声が多く、オンラインバトルに大ハマりするユーザーも。**新しいホストガールたちも高評価だったが、「新システムが欲しい」といった、ゲームとしての変化の少なさを指摘する意見も。

読者アンケート 平均点 8.06点
クロスレビュー 平均点 7.75点

集計数	33票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
2票	3票	6票	7票	10票	5票



飲んで飲ませてオトナの時間を
⬅お酒をたしなみつつの楽しいひととき。ほろ酔いになると、少し饒舌に……？



ドッキドキのミニゲームに挑戦♥
➡お店のおつまみをモチーフにした、ミニゲームを収録。これぞ紳士の遊び！

ユーザーの声

9点 愛知県／ランサー 30歳／男性／プレイ時間:約8時間
前作から登場ホストガールが一新されているため、最初はどうかなと思っていましたが、とても楽しめました！ 女の子と仲よくなると、ちょっとエッチなことができるし、個人的に好みの女の子もいたので大満足の内容でした。

9点 山梨県／ガリ 27歳／男性／プレイ時間:約10時間
ホストガールはどの娘もかわいく、仕草や表情の変化に思わず一喜一憂してしまう。モデリングも前作までより洗練されている印象。よくも悪くも相変わらずの『ドリームクラブ』で、シリーズファンなら買って損はないデキです。

8点 神奈川県／八船 29歳／男性／プレイ時間:約12時間
キャラクターモデルの完成度が非常に高く、ホストガールはどの女の子も魅力的。目新しさはないものの、とくに欠点もなく、堅実に作られていていい。"カラオケ"が楽しく、本編よりもオンラインバトルに熱中してしまった(笑)。

7点 京都府／GZ 31歳／男性／プレイ時間:約20時間
一新されたホストガールは全員かわいらしく、彼女たちのストーリーも十二分に楽しめる。ロード時間も短縮され、全体的なクオリティーは上がっているが、革新的な新システムがなく、前作までと代わり映えしない点は少し残念。

NAtURAL DOCtRINE
(ナチュラル ドクトリン)

プレイステーション ヴィータ Vita / PS4 / PS3

角川ゲームス　4月3日発売　価格は備考欄参照

ジャンル：シミュレーション・RPG　テイスト：ファンタジー
通信機能：マルチプレイ対応　プレイ人数：1～2人　CERO：15歳以上対象

プレイステーション4版とプレイステーション3版は各6980円[税抜](各7538円[税込])、ダウンロード版は6296円[税抜](6800円[税込])。プレイステーション Vita版は5980円[税抜](6458円[税込])、ダウンロード版は5370円[税抜](5800円[税込])。開発 KADOKAWA GAME STUDIO、エグゼクティブプロデューサー 安田善巳、プロデューサー・原作 田中謙介、キャラクターデザイン 碇谷 敦(otabe)、ディレクター 飯 淳、音楽 朝倉紀行

ゲーム概要　頭がヒリつくような頭脳戦が味わえる、手応え抜群のシミュレーションRPG。プレイヤーは未知の生物らの脅威に、仲間とともに立ち向かうことになる。協力や対戦が楽しめるマルチプレイもあり。

発売前情報でも取り沙汰されていた、**“難度の高さ”に対し、意見のほとんどが集約**されていた。ゲームシステムが独特な点もあり、理不尽に感じるという声もあったものの、**“骨太さ”に関しては概ね評価されていた**ようだ。ただ、リトライの多さゆえ、「テンポが悪い」という声も少なからずあった。

読者アンケート 平均点 7.72点　クロスレビュー 平均点 7.62点

集計数	61票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
5票	9票	12票	16票	10票	9票



手強すぎる難度についてこられるか!?

⬅位置取りやユニットどうしの連携など、考えなければならない要素が山ほどある。



最強のデッキ編成でマルチプレイに挑め

➡マルチプレイでは、ユニットのカードを使ってデッキを組み、部隊を編成して戦う。

ユーザーの声

8点　愛知県／skg　29歳／男性／プレイ時間:約32時間

グラフィック面は、粗く思えてしまい、正直残念でした。しかし、事前広告で高らかに謳っていただけあり、システム面はよくできていて楽しめた。オンライン重視ではなく、ソロプレイをもっと充実させてくれるともっとよかった。

6点　北海道／fnfn　19歳／男性／プレイ時間:約32時間

遊び応えはあり。味方のスキルアップを楽しめるのはよかった。しかし、敵勢力のターンがとても長い。自分で操作する倍以上の時間がかかるのは難点。また、クリアー後に遊べる2周目の違いがエンディングの一部しかないのも残念。

8点　東京都／CHAR　29歳／男性／プレイ時間:約20時間

操作部分で多少まどろっこしく感じるところもあります。しかし、プレイヤーが行えることのすべてを活かした戦いかたが必要とされる独特のシステムと、苦労を台なしにしてくれる敵AI(人工知能)の難度の高さは楽しい。欲を言えば、敵キャラクターの種類によるAIの変化が、もう少し顕著だったらさらに没入できたかもしれません。また、オンラインモードは楽しいのですが、オフラインとシステムが違うので、出遅れるとカード集めがたいへんすぎる印象を受けた。

8点　鹿児島県／孤独なパチンコ　47歳／男性／プレイ時間:約30時間

どんな作品なのかが気になり、購入。攻略にはかなりの辛抱と根気のいるゲームだと感じました。戦略パターンの選択によって勝敗が大きく左右され、どのキャラクターをどの位置へ配置するかで戦況がかなり違ったものになってきます。自分なりの攻略方法で楽しめるという点はとてもいいですね。難度は非常に高いですが、かなり遊び応えのある作品です。個人的には、新たにトレーニングモードを追加した完全版を発売してもいいんじゃないかと思いました。

7点　和歌山県／佐田健司氏　21歳／男性／プレイ時間:約40時間

難度の高さが、ほかのシミュレーションRPG作品よりも頭ひとつぶん抜けている印象を持ちました。しかし、ゲーム序盤の“どれだけレベルを上げても簡単にゲームオーバーになる絶望感”に耐え、本作独自のシステムに慣れてくると、クセになるおもしろさが見えてきます。とくに、スキルの振り直しが可能なため、出現する敵の種類に応じた立ち回りができる点は楽しいです。あとは、スキップ機能を増やしてもらえれば、もっと快適に進められてよりよかったかな。

8点　愛媛県／みかんで筋トレ　24歳／男性／プレイ時間:約20時間

「とにかく難しい!」のひと言。システムを理解できないうちは、「何をどうやってもムリ」と思うくらいに一方的な展開が続きますが、わかってくるとふつうに進められるようになります。楽にはなりませんけど。緊張感は随一!

7点　埼玉県／ウェズリー　22歳／男性／プレイ時間:約18時間

難度は高め。あまり考えずに行動すると、ザコ敵にも簡単にやられてしまう難しさ。もちろんクリアーできないほどではないですが、さすがにバランスがいいとは言えません。システム面に、「おっ」と思わせる部分があるだけに残念。

8点　大阪府／はじめ　29歳／男性／プレイ時間:約35時間

連携ターンという独自のシステムはとてもいい。序盤からやられまくるバランスも、慣れてくると“手応えがあるもの”として割り切れる部分も出てくるが、シミュレーションRPGというジャンルをやり込んでいない人にはつらいかな。

7点　静岡県／一寸　33歳／男性／プレイ時間:約14時間

「初心者はお断り」とでもいうような難しさに加え、システムも独特なので間口は恐ろしく狭い作品。トライ&エラーが当たり前の、いわゆる“マゾゲー”が好きな人はハマれる思う。シナリオはもう少しがんばってほしかったかも。

9点　東京都／DAITO　27歳／男性／プレイ時間:約50時間

ユニットの位置取りが非常に重要になるため、パズルや詰将棋チックな側面もあると感じました。難しいけれど、そのぶん各マップをクリアーできたときの達成感とうれしさはスゴイ。まだまだじっくりとやり込んでいくつもりです!

8点　神奈川県／マルチ　23歳／男性／プレイ時間:約40時間

ユニットが育っていようがいまいが、本当にあっけなくやられてしまうので、システムを完全に理解するまでは、かなりきびしい戦いを強いられます。初手から最後までを“読み切って”プレイできるようになるとおもしろくなります。

7点　山口県／二番搾り　30歳／男性／プレイ時間:約43時間

システム面が独特で、難度は非常に高いものの、考える楽しさをストレートに味わえるのがいい。ただ、いかんせん時間がかかりすぎる。とくにスキップ機能がないため、ゲームに慣れるほどテンポが悪く感じるのは残念だった。

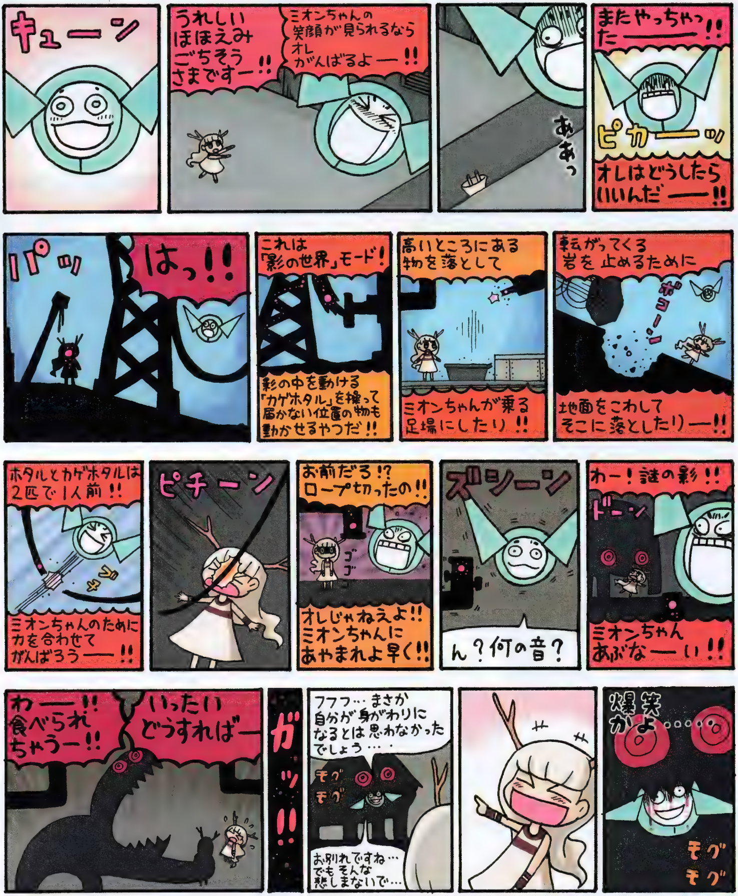
10点　北海道／spool　32歳／男性／プレイ時間:約60時間

理不尽さに投げ出したくなるのは最初だけ。連携ターンとそれを活かせるユニットの位置取りがわかると俄然おもしろくなる。それでもダメなときにはダメという展開もあるが、このくらいの難度がないと、ゲームとは呼べない!?(笑)

※画面はプレイステーション3版のものです。

■新たな超虚弱主人公ゲームが登場





■ゲームのミオンちゃんはもっと可憐ですよ

ですよね〜

などのおたよりは218ページのあて先『いいでん!』係まで

7月8日に公開予定の大型アップデート"パッチ2.3 エオルゼアの守護者"(以下、パッチ2.3)の魅力に迫るべく、吉田直樹プロデューサー兼ディレクターに疑問をぶつけた!

『ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア』(以下、『新生FFXIV』)での冒険や日常を、ファミ通の倶楽部部員がお伝えします。

PS4 PS3 PC

スクウェア・エニックス　2013年8月27日発売　3143円[税抜](3394円[税込])(※)

ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ファンタジー
通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1人
		CERO	15歳以上対象

※[illegible]はサービス利用料金が必要。パッケージには30日利用権が付属。プレイステーション4版は4月14日発売[illegible]3394円[illegible]「コレクターズエディション」は9800円[税抜](10584円[税込])。「コレクターズエディション」のダウンロード版は5048円[税抜](5452円[税込])

パッチ2.3の新要素の"知りたいこと"を吉田氏に訊いた





吉田直樹
『ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア』プロデューサー兼ディレクター

パッチタイトルに込められた意味

――パッチのタイトル"エオルゼアの守護者"とは、具体的に誰を指しているのですか?

吉田直樹氏(以下、**吉田**)　いろいろな要素を含んでいます。暁の血盟やグランドカンパニーなど、"エオルゼアの守護者"にふさわしい集団が各地に存在しますよね。であるにも関わらず、なぜ世界が混沌へと向かうのかという部分に、ご注目いただければと思います。『新生FFXIV』は、「エオルゼアを守りたい」と願う組織や集団の活躍を描くこともテーマのひとつになっています。僕自身としては、"エオルゼアの守護者"というタイトルに、少しだけ皮肉を込めたつもりです。

――パッチ2.3トレーラー"エオルゼアの守護者"に登場する銀髪のエレゼン女性は、もしかしてシヴァなのではありませんか?

吉田　メインストーリーを実際にプレイすれば、そうした疑問に感じておられる大部分の想像がつき始めるはずです。シヴァを信奉する蛮族(テンパード)の種類についても、勘のいい人は気づくかもしれません。今回のパッチ2.3のメインストーリーは、パッチ2.4以降の展開にも食い込んでくる作りになっているので、それを踏まえたうえで楽しんでいただきたいと思っています。

真ラムウは3回挑めば勝てる難度

――真ラムウ討滅戦の難度を教えてください。

吉田　全員初挑戦のメンバー8人が突入して、2〜3回全滅すれば勝てるくらいの難度を想定しています。ボスのHPはさほど多くないですし、用意されているギミックはせいぜい3パターンくらいなので、それらを何となくでも理解できると、苦労せずに倒せるはずです。

――極ラムウ戦のレア報酬となる武器をパワーアップさせることは可能ですか?

吉田　いわゆる直ドロップにしてあるので、強化の要素は入れていません。第14回プロデューサーレターLIVEでお伝えした通り、極ラムウ討滅戦のドロップはアクセサリがメインです。現在、プレイヤーの皆さんの多くが、極リヴァイアサン討滅戦や大迷宮バハムート:邂逅編5で獲得できる武器を手に入れ始めています。これらの武器を取得した方々が、つぎに核として活用できる武器を、極ラムウ討滅戦でご用意するイメージです。とはいえ、くり返しになりますが、極ラムウ討滅戦の報酬はあくまでもアクセサリがメインになります。

――具体的に、どの部分に装着するアクセサリをドロップするのでしょうか……?

吉田　お楽しみに、と言わせてください(笑)。

吉田氏からのメッセージ

パッチ2.3は追加ディスクのリリースへ向けたストーリー上の折り返し地点というイメージです

パッチ2.3は、我々がバージョン3.0と呼んでいる追加ディスクのリリースに向けての折り返し地点になると考えています。バージョン2.0の状態から『新生FFXIV』がスタートした後、新たな序章という位置づけのパッチ2.1と、それを真っすぐに発展させたパッチ2.2を公開。そこから続く今回のパッチ2.3によって、全体のちょうど中間に到達したという認識でいます。イメージとしては、バージョン3.0までに決着がつくものとつかないものが混在しつつも、ほとんどのカードが提示された感じです。現在まで続いてきたシナリオが、どういう流れで一応の決着を見るのか……そうした雰囲気やニュアンスのようなものを、今回のパッチで感じ取っていただきたいです。コンテンツの面では、PvE(プレイヤー対モンスター)、PvP(対人戦)、ハウジングという大規模MMORPG(※)に欠かせない3つの軸が出揃います。今後は、これらの遊びの軸を深く掘り下げていきますし、さらにその上に、本作ならではのコンテンツが積み上げられてもいきます。

※MMORPG……多人数同時参加型オンラインRPGのこと。



ポイントとなる発言

真／極ラムウ討滅戦には落下のギミックはありません

吉田　極ラムウ討滅戦はプレイヤーどうしの連携が重要になります。詳しくは秘密ですが、[illegible]ご注意ください。また今回は、ステージから落下はしません。その代わりに、雷が落ちます（笑）。ラムウ討滅戦は、[illegible]ひとつとして候補に入ってくるでしょう。



[illegible]

新ダンジョンの分類はエキスパート！

――新たに追加される3つのダンジョンの難度はどれくらいですか？

吉田　パッチ2.2で登場した3つのダンジョンと同程度の手応えになるよう調整しました。

――コンテンツルーレットのカテゴリーは？

吉田　エキスパートに分類されます。パッチ2.2の時点でエキスパートだったコンテンツについては、まだ最終確定ではありませんが、コンテンツルーレット：ハイレベルに移動させることになる予定です。

――ハイレベルの数が増えるのですね。

吉田　そうなります。ちょっと多すぎるので、そろそろ整理したくもあるのですが……。現時点で確実に言えるのは、今回登場する3つのダンジョンはエキスパートに分類されるということのみです。

――"惨劇霊殿 タムタラの墓所"の特徴は？

吉田　シナリオ面で濃い作りになっているのが、タムタラの墓所のハード版になります。ギミックの面では、中ボスが特徴的です。

――中ボスは比較的強めの設計ですか？

吉田　ポイントを理解できれば、すごく簡単にクリアーできるようにしてありますが、それに気づくまでは文字通り惨劇になるかもしれません（笑）。とはいえ、慣れてしまえば、タムタラの墓所のハード版が、3つの新規ダンジョンの中でもっとも短時間でクリアーできるコンテンツになるのではないでしょうか。

――では、"城塞攻略 ストーンヴィジル"のギミックについてはいかがですか？

吉田　単純にモンスターを殴るだけではない部分もあったりします。いままでとは違う、変化球ともいえる展開が楽しめるはずです。ボスについても、範囲攻撃の予兆が表示されないことが原因で、ランダム性がほかよりも高めに設定されているタイプの相手になります。"技の予兆を見て避ける"というよりも、"ボスの動きを察知してどの技が来るのかを判断する"部分のほうが重要になるでしょう。

PvP(対人戦)フロントラインが実装

――コンテンツファインダーでフロントラインへ参加を申請した際に、待ち時間に応じて参加人数が自動調整されるとのことですが、それが行われるのは、何分経過した時点ですか？

吉田　詳しくはお話しできませんが、人数調整の実行を判定するサイクルは、短めに設定しています。"申請したら40分も待たされた"というレベルにはならないようにしたつもりです。

――PvPのバリエーションは今後どう広がる？

吉田　今後は、ウルヴズジェイルとフロントラインのふたつを根本に据えてアップデートしていきます。たとえば、フロントラインはカルテノー平原の外縁遺跡群という場所で戦いますが、戦線の拡大にともなって、別のエリアが新たな戦場になる可能性もあります。

――ギミックは今後も増えていくのですか？

吉田　外壁やドアを壊さないと内部に入れないタイプの陣地を追加する……といった拡張を考えています。その際には、クラフターが製作したシージウェポン（攻城兵器）をグランウドターゲットで設置。これを起動させて投石などを行えるようにしたいですね。

――所属グランドカンパニーの移籍コストを下げる予定は？

吉田　まずは、現在30日の移籍制限を15日に変更します。

ミューヌの秘めた設定が明かされる！

――冒険者が"配達士"になる、新しいサブストーリークエストの概要をお聞かせください。

吉田　レターモーグリが発端となって、プレイヤーが手紙を届けた相手のエピソードが展開する連続クエストです。レターモーグリから手紙の配達を依頼され、そこでの体験を通じて特定のキャラクターの話が楽しめます。たとえば、グリダニアの宿屋の女主人ミューヌに手紙を渡すと、彼女の生い立ちなどがわかる、といった感じです。

――宿屋"カーラインカフェ"は、ミューヌの高祖父の時代から営業を続けていて……といった掘り下げた話が展開されるのですか？

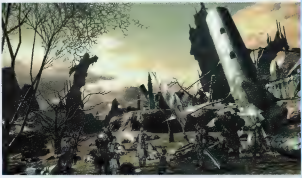
吉田　ミューヌの身の上話だけでなく、グリダニアのとある建造物のエピソードが語られたりもします。ふだんは表に出てこない設定が明らかになったりしますよ。

――ミューヌのほかに、どのようなキャラクターのエピソードが楽しめるのですか？

吉田　いわゆるレギュラーメンバーばかりでなく、「こんな人にもスポットが当たるのか」というようなキャラクターも登場します。パッチ2.3以降も、要素を追加していく予定です。

――発生条件はどのようなものでしょうか？

吉田　メインクエストで出会ってきたキャラクターにスポットが当たるので、一連のシナリオをある程度まで進めることで発生します。



⬆3つのグランドカンパニーに分かれて、最大72人による陣取り合戦が楽しめるフロントライン。気軽に遊べる、大衆スポーツのようなものだ。



ポイントとなる発言

マンドラーズの5人(?)はおもしろい絡みかたをします



吉田　今回の事件屋クエストに顔を出すマンドラゴラは、『FFⅢ』にも登場していたマンドラーズです。彼らはなかなかおもしろい絡みかたをしてきますよ（笑）。彼らとのあいだで、バトルといえばバトルのようなもの……も起こります。といっても、パッチ2.2で実装した[illegible]討伐戦ほど大規模なバトルではなく、あくまでも事件屋クエストのシナリオ全体の一部とお考えください。マンドラーズはまだ謎も多いキャラクターなので、皆さんの[illegible]では再登場もあり得るかもしれません（笑）。

シルクスの塔はタンク3人で突入!

――クリスタルタワー：シルクスの塔（以下、シルクスの塔）に突入するパーティのロール構成は、古代の民の迷宮と同じですか？

吉田　シルクスの塔では、タンクの数を3人と定めています。3つのパーティにタンクがひとりずつ配置されるので、コンテンツファインダーにDPSで参加申請を行った際の待ち時間は、古代の民の迷宮よりかなり短縮されるはずです。もしかしたら、タンクよりもむしろヒーラーのほうが不足するかもしれません。

――コンテンツ側も、3人タンク制を前提としたバランスに調整されているわけですね。

吉田　はい。難度についても、3人のタンクでクリアーできる設計にしてあります。一方でDPSは、ひとつのフルパーティあたり5人に増えます。人数が増えるぶん、彼らに独自の役割が求められる部分もあるはずです。

――シルクスの塔には、大ボスと目されていた始皇帝ザンデが登場するため、一連のシリーズが今回で終わるかのような印象も受けます。クリスタルタワー関連のバトルコンテンツは、今後も追加されていきますか？

吉田　『FFⅢ』のクリスタルタワーには、今回登場する始皇帝ザンデ以外にもまだまだボスがいるので、もちろん今後も続いていきます。（今後登場するボスは）実際に『FFⅢ』をプレイしていただければわかるはずです（笑）。クリスタルタワーについては、『FFⅢ』のイメージをきちんと再現することを基本方針としているのですが、今回は始皇帝ザンデと絡んだ後に、『新生FFⅩⅣ』なりのストーリーも用意されています。登場人物は増えますし、ガレマール帝国軍幹部のネロ・トル・スカエウァも現れるので、先々の展開も予想しつつ、シルクスの塔を遊んでいただきたいです。

――ガーディアンやレッドドラゴンも登場しますが、彼らもボスとして現れるのですか？

吉田　シルクスの塔は、『FFⅢ』のクリスタルタワーで出てきたモンスターの構成を、できるだけ再現する方向で進めています。ボスに限らず、増援として襲来する敵の中にも、往時を思い起こさせる相手が登場します。

分解は"技術の活用"が本分

――アイテム分解のスキルを最高まで上げるには、どの程度の期間が必要ですか？

吉田　スキルの上昇テーブルの部分を、ギリギリまで調整しているところです。方針としては、スキルが低いあいだはサクサクと上昇しますが、クラフターの技術が高まる中盤以降は、分解1回あたりのスキル上昇値が小さくなっていくように調整しています。

――分解の腕前を表すスキルは数値で表現されているのですか？

吉田　はい。0.01単位で上げられるように設計されています。成功率は、分解を試みる品物のアイテムレベルと、自身のスキルとのあいだの相対的な関係で変動します。ただこのコンテンツはスキルを上げることが目的ではなく、あくまでもスキルを成長させ、分解可能になったうえで、どれくらいの確率で何を取り出せるようになるのか、取り出したアイテムで新たに何を作れるようになるのか……この部分が本分になります。スキルを100まで高めるのは、確かにたいへんです。でもある程度まで育てれば、たいていの品物が分解可能になるので、その時点でも先ほどお話をした3つの本分が楽しめるのです。たとえば3種類のスキルを100まで上げることも可能ですが、その先は趣味の世界になるはずです。

――お話を聞くと、『FFⅪ』のアイテム合成の成長システムに似た印象を受けます。

吉田　一般的なMMORPGにおける、コツコツ系コンテンツの育成システムに近いと思います。極端にスキル上げを厳しくすると、プレイ時間の長短がそのまま差に繋がってしまいますよね。先行プレイヤーがアイテム分解を介して作った新製品をどんどん流通させると、後続の方々のモチベーションが低下してしまいます。ですので、おおむね分解スキル80くらいが皆さんの目標になるように、最終調整を行っています。

――分解を行う際に、触媒は必要ですか？

吉田　複雑な手順を加えないこともコンセプトにしているので、触媒などはまったく必要ありません。分解は、あくまでもクラフターだけが行える手段のひとつという位置づけです。目的ではなく、行為なのです。

マイチョコボ育成にはエサが必要

――マイチョコボ育成の具体的な手順は？

吉田　手順そのものは難しくありません。与えるエサの種類や訓練の方法に応じて、マイチョコボのパラメータに変化が起こります。高い効果が得られる組み合わせを、皆さんで情報交換しながら探してみてください。

――どのようなエサを与えるのですか？

吉田　たとえば、畑で新たに収穫できる新規作物をマイチョコボに与える、などです。

――そのエサの入手難度は高いのですか？

吉田　ふつうに採れたものを、フリーカンパニーのボックスに収納しておき、必要に応じてそれを取り出して使う流れを考えています。エサを与えることにデメリットは存在しないので、どんどん世話をしてあげてください。

――マイチョコボはどう強くなるのですか？

吉田　エサごとに効果が異なりますし、マイチョコボがどのエサを好みにするかによっても、効果の大きさが変わります。毎日のプレイの終わり際に世話をしてあげて、コツコツ遊んでほしいなと思っています。



ポイントとなる発言

未鑑定トームストーンのドロップは"比較的見かける"くらいの確率

吉田　クリスタルタワー：シルクスの塔では、ボスを倒した後に現れる宝箱から、未鑑定トームストーンが出現することがあります。3つのパーティにひとつずつ宝箱が現れるので、競争もさほどきびしくはありません。ドロップ[illegible]未鑑定トームストーンを取得した場合は、装備品を手に入れたときと同様に、その週のロット権は失われます。



⬆コンテンツファインダーで参加を申請する前に、[illegible]を獲得すべきかを事前に決めておいたほうがいいだろう。

倶楽部活動手帳 ① どうする？ 転写するステータス（詩人編）

佐治キクオです。ゾディアックウェポンストーリーの続編で古の武器・ノウスへの強化が可能になりましたが、皆さんのアレキサンドライト集めの状況はいかがでしょうか？ 私は現在32個です。

さて、この古の武器・ノウスで悩ましいのが、転写するステータス。私の場合、弓の話になりますが、攻撃を重視して意思力とクリティカル発動力をMAXにすると、侵攻編の深層、そして今後の装備更新を考えたときに命中力が微妙に。少し命中力を入れようかとも考えましたが、中途半端な気も。うーん。けっきょくいまも決めかねていますが、アレキサンドライトが75個になったら決めます！

アレキ揃ったら考える！（問題先送り）



←マテリアをマーケットで調達する場合、予算との兼ね合いもあります。

倶楽部活動手帳 ② フレイミングアローあれこれ

ダリオです。いまさらの人にはいまさらの話。フレイミングアローは3秒ごとに炎属性の継続ダメージを与える範囲攻撃。GCDタイマーに影響されないため、リキャストごとに撃つといいのは当然ですが、「じつは攻撃力アップ系のアビリティの効果が乗る」と攻略チームから聞き、検証しました。結論から言うと、猛者の撃、捨身、ホークアイ、発勁など、すべての効果が乗るようです。しかも、これはDoTの"発動時にかかっていた強化"が適用され、途中でバフが切れても、強化効果自体は最後まで継続します。スゴい。今後は知っていたフリして、少しでもバフが乗るように撃ちます。

バフの後にフレイミングを！



←逆に、フレイミングアローが発動後にバフをかけても効果はナシ！



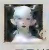
レギュラーコーナー◆エオルゼア倶楽部

PS4 PS3 PC

倶楽部員近況


Character name
PN オポネ菊池

バトルクラスがすべてカンスト。ひと通り体験してみて、やっぱりタンクが楽しい。本格的に装備を整えたくなってきました。


Character name
PN 佐治キクオ

マテリアの取引価格が上昇中。これはビジネスチャンス！ というわけで錬精に励むことに。高価なマテリアは……できませんね。


Character name
Darrio Django
PN CB小山

固定メンバー間ではロットのルールなど皆無。どのアイテムも全員が全力でロット！ 逃してヘコむ悔しさも込みで楽しいです。


Character name
PN 青木志貴

侵攻編4クリアーから3ヵ月目にして、ようやくハイアラガンブレードが出ました！ あとは、タンク胴が出てくれれば……。


Character name
PN あさみ666

探検手帳の最初の20個を完了！ 最後になったのは018ですが、何度も暴雨で悔し涙を飲みましたね。第2弾の60個もがんばるぞー！


Character name
PN なべこう

ついに漁師用のフォリジャー主道具を手に入れた。つぎは頭装備を狙うから、シルバーソブリンとの戦いはまだ続くのであった……。

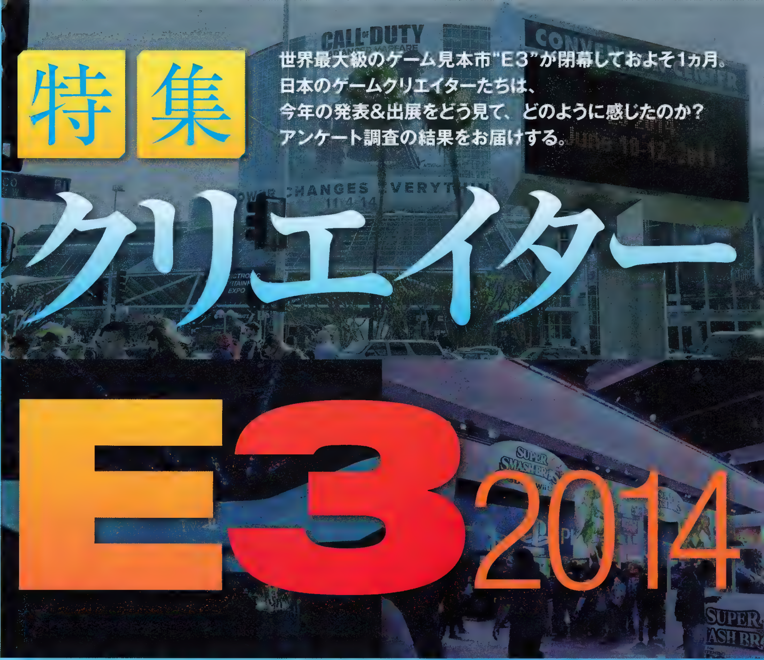

Character name
Mameco Hou
PN 奥村キスコ

髪型を一時的におかっぱからサイド三つ編みに変更。が、親しい人さえ気づかない。ララフェルの画面占有率のささやかさよ（笑）。


Character name
PN トークンなし

前回、侵攻編2をクリアーと書きましたが、じつはクリアー直前に全員石化！ そのまま継続ダメージで削りきったのでした。

はせがわみやびの"FF14プレイ日記【新生エオルゼア冒険記】"もチェック！
http://www.famitsu.com/blog/ff14boukenki/



特集

世界最大級のゲーム見本市"E3"が閉幕しておよそ1ヵ月。
日本のゲームクリエイターたちは、
今年の発表&出展をどう見て、どのように感じたのか?
アンケート調査の結果をお届けする。

クリエイター E3 2014



CREATOR

アークシステムワークス
チーフクリエイティブオフィサー

石渡(いしわたり) 太輔(だいすけ)氏

代表作 『ギルティギア』シリーズほか

見た目や物量の強化に留まらない 本当のゲーム新体験。その入り口に触れられた

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

海外の大型タイトルが数多く出展されており、次世代機の実力をいよいよ本格的に体感できる会場になっていたと思います。また、Oculus RiftやProject Morpheus(43ページ欄外参照)などのハードウェアも未来を感じさせるもので、「欲しい!」、「触りたい!」という素直な感想が久しぶりに飛び出しました。見た目や物量の強化に留まらない、本当のゲーム新体験。その入り口に触れられたと思います。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

目移りする要素が多すぎて、ひとつに絞りきれません。単純に見た瞬間にすごいと思ったものは『ディビジョン』です。残念ながら、直接触ることはできなかったのですが、眺めているだけでも目の保養になるレベルのグラフィックでした。それから『No Man's Sky』。ゲームのワールドを作るためにプロシージャル(44ページ欄外参照)の技術を使っているとはいえ、たった4人で開発しているとは信じられません。あとは個人的に『アサシン クリード ユニティ』のトレーラーで、かの名曲『Everybody Wants to Rule the World』のアレンジが、ものすごくかっこよかったということが印象に残りました。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

近年のデジタル技術は、留まるところを知らずに進化しています。海外の大手メーカーは、そうした時流にいち早く対応し、非常にリッチな作品を数多くリリースしていて、日本の開発現場とは技術格差が開いていくばかりだと感じました。たとえるなら邦画とハリウッド映画のような差です。もちろん、ゲームはただ規模が大きければいいわけではありませんが、このメジャーシーンから、日本のゲームがそのうちフェードアウトする懸念を禁じえません。背比べをしたときにかなわないまでも、いずれこの大舞台で"我々の作品がもっとも注目されている"という夢は持っていたいと思います。

※本特集内では、プレイステーション4をPS4、プレイステーション3をPS3と表記している場合があります。

に聞く!!

6月10日から12日(現地時間)の期間、アメリカ・ロサンゼルスのコンベンションセンターにて開催されたE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)2014。PS4やXbox Oneといった新世代ハード関連の発表で活況を呈した2013年とは打って変わって、今年は各プラットフォームの新たな試みや、新作ソフトに関する発表が目立つ内容となったのは、ゲームファンならすでにご存知のことだろう。

そんなE3 2014だが、日本のゲームクリエイターたちは、どのように捉え、今後の物作りに活かすべく、どう咀嚼しているのだろうか? 本特集では、著名クリエイターにアンケート取材を実施。回答をお寄せいただいた19名の声をまとめて紹介する。各クリエイターのコメントからゲーム業界の未来が見える!?

クリエイターINDEX(並びは五十音順)

CREATOR



カプコン
執行役員兼CS第二開発統括

小野(おの) 義徳(よしのり)氏

代表作 『ストリートファイター』シリーズ、『deep down(ディープダウン)』ほか

テレビゲームで探求できる可能性を再確認できた、いい機会になった

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今年のE3は、いろいろなアクシデント(苦笑)に見舞われた1日から始まりました。昨年のE3では『Dead Rising 3』をXbox Oneで発表し、プレイアブル出展ができたのですが、今年はカプコンとしてハイエンド機の新作をプレイアブル出展できなかったことは非常に悔しく、個人的には残念に思いました。PS4、Xbox Oneともに昨年以上のラインアップが揃ってきていることと、PS3、Xbox 360からのアッパー版開発ではなく、PS4、Xbox Oneネイティブでの開発でできあったタイトルが多くあったことも、今回のE3での特徴だったと思います。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

PS4の『Counter Spy(カウンタースパイ)』です。単純なベルトフロア、横スクロールアクションではなく、視点変更によって3Dで作っているフィールドを活かす攻略、適度なQTE(クイック・タイム・イベント)、パズル的な攻略、そしてなんといっても、独特のグラフィックとアニメーション。2年ほど前にKlei Entertaimentがリリースした、『Mark of the Ninja(マーク オブ ザ ニンジャ)』を彷彿させる内容ではありますが、それ以上に視点やゲーム性の変化を楽しめるデモを触らせていただいたと感じました。個人的にはこの手のタイトルも好きなので、E3期間中は休憩時間があれば、これを触っていましたね。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

インディー系の開発会社が手掛けたタイトルが数多く出展されていることに、従来のテレビゲームというジャンルで探求できる可能性をいま一度再確認できた、いい機会になったと思っています。俗に言うAAAタイトル(45ページ欄外参照)のテリトリーは、PS4、Xbox Oneとゲームが創りやすくなった一方で、コンテンツ規模が大きくなってくることでの制作時間、制作効率をもっと見習わないといけないと、E3会場内で痛感しました。

キーワード解説❶ **Oculus Riftと Project Morpheus**
Oculus Rift(オキュラス・リフト)とProject Morpheus(プロジェクト モーフィアス)は、どちらもバーチャルリアリティー(VR)を用いたヘッドマウントディスプレイ。



プラチナゲームズ
『SCALEBOUND』ディレクター

神谷(かみや) 英樹(ひでき)氏

代表作 『ベヨネッタ』シリーズ、『The Wonderful 101(ザ・ワンダフル ワン・オー・ワン)』ほか

海外ユーザーの熱量、そして新作への期待をヒリヒリと肌で感じたE3になりました

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

ビデオゲームも巨大なビジネスになったもんだなぁと、今年も驚かされました。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

海外勢は全般的に勢いがあり、ハードの高性能化とフォトリアルを目指す方向性が合致して、トレンドを作っていると感じました。個人的にも、マイクロソフトの"Xbox E3 2014 Media Briefing"に登壇し、新しいタイトル群に対する海外ユーザーの期待の高さを肌で感じました。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

自分のことで精いっぱいなので、これからもがんばっていかなアカンなぁと思いました。



Tango Gameworks
プロデューサー

木村(きむら) 雅人(まさと)氏

代表作 『サイコブレイク』ほか

手堅い内容ながらもドッシリとしたクオリティーの高さを感じたE3

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今回のE3は続報が多かったこともあり、いろいろと前情報が多く出回っていたように思います。実際の出展内容も、その事前の期待に応えた、よく言うと「安心して見ることのできる」、悪く言うと「驚きの少ない」E3だったように感じました。そんななか、日本のデベロッパーから『SCALEBOUND』、『LET IT DIE』、『Bloodborne(ブラッドボーン)』といった作品の発表があったことは、驚きでもありましたし、素直にうれしかったです。そして何より、これからがとても楽しみです。私たち自身も、初めて『The Evil Within』(邦題『サイコブレイク』)の試遊台を出展することができ、反応を生で感じられたのは大きな収穫でした。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

取材やら何やらで会場内をゆっくりと見ることができたわけではないので、偏りがあるのはお許しいただきたいのですが、豊作というか何というか、今回はひとつに絞るのが難しかったです。いくつかの作品から「これは間違いないわ～」というドッシリとしたクオリティーの安定感を感じました。クオリティーの高さなら、『ディビジョン』と『バットマン:アーカム・ナイト』。ゲーム性で注目したいのは『Evolve(エボルブ)』。技術的と言うか、単純に「すごい!」と思ったのは『No Man's Sky』です。どれも「おもしろそう!」、「触ってみたい!」と思わせてくれました。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

よくも悪くも「堅実に積み上げた」感じのするE3でした。これはハイエンドコンシューマー機が、楽しみの定番のひとつとして、ある程度固まったから感じたことなのか? ハイエンドコンシューマー機に向けたゲーム開発の時間と労力をかけて積み上げた部分が、作品からにじみ出た結果なのか? それとも、そんなことはぜんぜん関係ないのか? いまだ判然としていませんが、個人的にはその安定感みたいなモノとは裏腹に、一過性の"バーンと弾けて刺激的"な感じも、とても大切に思っています。私たち自身でもそんな作品も作っていきたいですし、そんなドキドキに溢れているインディー(46ページ欄外参照)のパワーもとても楽しみにしています。



コナミデジタルエンタテインメント
上席執行役員フェロー 小島プロダクション監督

小島(こじま) 秀夫(ひでお)氏

代表作 『メタルギア ソリッド』シリーズ、『ポリスノーツ』ほか

"ゲームであることの意味、楽しさ"が正しく評価される時代に入った

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

昔ながらの"E3"が帰ってきたという感じがしました。もちろん、SNSもインディーゲームも主流ですが、新ハードが出たこともあり、ハイエンドの"ビッグタイトルが表舞台に立つE3"というムードを久々に感じました。一方で、グローバル市場での日本人クリエイターの存在感(ハードメーカーやパブリッシャーではなく、タイトル制作者としての)はありませんでした。さらに、その希薄感や危機感を報じる日本メディアも少なくなり、残念です。また、ソフトでもハードでもなく、つぎのエンターテインメントの鍵を握るOculus Rift(43ページ欄外参照)などの次世代IO(入出力装置)がとくに目立っていました。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

映像しか観ていませんが、PS4版の『グランド・セフト・オートV』でしょう。新作ではなく、旧世代からの移植タイトルですが、すごかった! ゲームの自由度、グラフィック、ギミックなど、旧世代でも飛び抜けたデキでしたが、PS4版の表現力はそのはるか上をいっています。正直、ハードメーカーがプッシュしている次世代向けの新規開発タイトルが霞んでしまいました。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

ハードの進化やテクノロジーの向上により、"よくできたシナリオ"や"超美麗なグラフィック"、"高性能エンジンで描くリアルな世界"などが注目されがちですが、やはりE3ではゲームの中身、ゲームの自由度が重要です。とくに海外メディアは"映画"と"ゲーム"の役割の違いを見抜いています。いまやブランドやシナリオ、グラフィック、スケール、プロモーションだけでは、評価されません。ゲームの表現力が格段に上がり、同時に映画を超える大きなフランチャイズに成長した反面、"ゲームであることの意味、楽しさ"が正しく評価される時代に入ったと言えます。

キーワード解説❷ **プロシージャル** アルゴリズムによりコンテンツを自動生成する技術。近年のゲームでは、"プロシージャルテクスチャ"として、テクスチャーを自動生成する技術として注目されている。



アイディアファクトリー
ゲーム開発部部長

東風輪 敬久氏（こちわ のりひさ）

代表作 『フェアリーフェンサー エフ』、『限界凸騎 モンスターモンピース』ほか

国外タイトルの発表が中心だったE3 日本のユーザーが大きく盛り上がるのは来年以降でしょう

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今年は海外向けのPS4、Xbox Oneの新作タイトルの発表が中心で、日本のゲームユーザーが喜ぶものは来年以降という印象でした。さすがにPS4やXbox Oneのタイトルは画面が綺麗で、プロジェクトの規模感が大きいですね。モーション、質感、ライト、エフェクトの効果がPS3の時代とぜんぜん違います。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

『Bloodborne(ブラッドボーン)』と『SCALEBOUND』の独特な世界観が気に入っています。どちらも国内メーカーのタイトルですので、それぞれのハードを牽引する存在になると思います。いまの段階ではトレーラームービーのみですが、ゲームシステムにも期待しています。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

今年は、新ハードが出揃いますので、家庭用ゲームの盛り返しに期待しています。海外ではユーザーと相性のいいラインアップが充実しているので、比較的早い段階でPS4、Xbox Oneへの移行が進んでいくことでしょう。ハード普及台数も勢いがありますしね。日本国内は、弊社もPS4向けに『オメガクインテット』と『新次元ゲイム ネプテューヌVII(ビクトリィーツー)』を発表していますが、今年の秋ごろから盛り上がるとうれしいです。



MAGES.
代表取締役社長

志倉 千代丸氏（しくら ちよまる）

代表作 『カオスヘッド』シリーズ、『シュタインズ・ゲート』シリーズほか

ちょっと拍子抜けしてしまいました まさにスルーショルダーを喰らった感じ

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今回は残念ながらスケジュールの都合で現地に赴いていません。ハードメーカー各社の発表、カンファレンス、ブリーフィングをネットを通じてチェックした感想です。新ハードが発売されてから初のE3ということもあって、当然のようにハードではなくソフトに注目が集まったイベントでしたが、その期待値のまま臨んだ僕はちょっと拍子抜けしてしまいました。まさにスルーショルダーを喰らった感じ(笑)。全体として期待の新作と呼べる事前情報も少なかったので、逆にE3当日にババーン！と発表されるかと思いきや、とくに目立ったものもなく……というのが全体の感想です。やはりE3と言えば「うぉー!!」って唸るようなトキメキを期待したいですよね。リアルタイムに会場ブースを回ってくれるような日本向け番組とか、誰かやってくれませんかねぇ。けっこうな視聴数になると思うのですが。やはり東京ゲームショウとはひと味違う、E3独特の空気を肌で感じたかったです。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

個人的にいちばん熱かったのは『**アサシン クリード ユニティ**』です。薄っぺらな感想になってしまいますが、とにかくカッコイイ！(笑)。もとから世界観が好きというのもあるのですが、このシリーズの進化はすさまじいです。新ハードで動く『アサクリ』だけあって、その情報量がものすごい。テクスチャーの描き込みはもちろんですが、バードビューで同一画面に表示される民衆表現、オブジェクトの数々はまさに壮観。一見の価値ありです。これは相当な数のスタッフの方が稼働しているのでしょうね。『グランド・セフト・オートV』並みにスタッフロールだけで1時間超えなんてこともありえるレベルかと。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

派手なグラフィックやエフェクト、フォトリアルな映像表現、広大なオープンワールド、情報量の多い詳細マップほか、日本が世界との開発競争において平均的に遅れをとっているのは間違いないのでしょう。ただ、今後はハードとツールの劇的進化によって、この差は逆に縮まっていくと思います。“ハードの進化”というのは“表現が進化する”と同時に“ゲームが作りやすくなる”という意味において大きく貢献してくれます。どちらにしても日本人から見れば、文化や趣味、嗜好の違いも大いにある海外作品は、まだまだ“大味”と感じるものが多いです。物語の強引さは海外作品の特徴でもありますよね。弊社はあくまでも日本人目線で物づくりをしたいです。日本人が遊んで楽しいものを作り上げれば、外国の方もきっと気になってしかたないハズですからね。ワールドワイドは後づけで。



グラスホッパー・マニファクチュア
代表取締役

須田 剛一氏（すだ ごういち）

代表作 『KILLER IS DEAD(キラー イズ デッド)』、『NO MORE HEROS(ノーモア★ヒーローズ)』ほか

期待するゲームやスタジオへの ダイレクトな興奮を感じられました

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

PS4独占タイトル『**LET IT DIE**』を、“Sony E3 Press Conference”で発表することができました。昨年9月に発表した『リリィ・ベルガモ』が昇華したF2P(47ページ欄外参照)ゲームです。この場を借りてお伝えしたいのが、『LET IT DIE』の命名は『LET IT GO(レリゴー)』の影響ではなく、あくまでFoo Fightersの楽曲からインスパイアされたということです。今後は親しみを込めて、『レリダイ』と呼んでくだされば幸いです。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

『**バットマン:アーカム・ナイト**』です。一刻も早くバットモービルに乗りたいです。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

E3では、毎年世界中のゲーマーの興奮を感じることができます。今年は、昨年の焦点であった新ハードへの興奮ではなく、期待するゲーム、期待するスタジオへのダイレクトな興奮を感じました。『LET IT DIE』の興奮度を高めることを、今後の展望とさせていただきます。

キーワード解説③ AAAタイトル

多額の予算、規模をともなうAAA(トリプルエー)級のタイトルを指す。代表的なタイトルとしては、近年の『グランド・セプト・オート』シリーズや、『アサシン クリード』シリーズなど。



スパイク・チュンソフト
プロデュースグループ ゼネラルマネージャー

寺澤(てらさわ) 善徳(よしのり)氏

代表作 『ダンガンロンパ』シリーズ、『コンセプション』シリーズほか

新しい驚きやワクワクが感じられるゲームを日本のメーカーが作っていくべき

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

とにかく、海外パブリッシャーの元気のよさに比べて、日本メーカーの元気のなさを感じました。だからこそ、新しい驚きやワクワク感は薄かったのではと思います。やっぱり尖ったゲームは、日本のメーカーががんばらないといけないなと！

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

『リリィ・ベルガモ』改め『LET IT DIE』。ホントに須田さんにはいつも驚かされますね！

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか？

まさか去年のE3でコメントしたときから1年経って、まだXbox Oneが出ていないとは思ってもみませんでした。日本における据え置きハードの普及が想像以上に進んでいないので、プラットフォームホルダーの皆様には本当にがんばってほしいなと思います。もちろんサードパーティーにも責任はありますが、日本のゲーム市場を盛り上げるために、いま以上に協力できることがもっとあるのではと思います。ちなみに、僕は今年もE3には行っていませんが(笑)。



ソニー・コンピュータエンタテインメント
ワールドワイド・スタジオ JAPANスタジオ クリエイティブディレクター

外山(とやま) 圭一郎(けいいちろう)氏

代表作 『SIREN』シリーズ、『GRAVITY DAZE 重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動』ほか

フォトリアル一辺倒だった海外市場に多彩なアートスタイルが生まれつつあります

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

ハードの転換期を越えて、いよいよ加速しつつあるAAAタイトル(45ページ欄外参照)の圧倒的な表現力に目を奪われるのはもちろんなのですが、Project MorpheusやOculus Rift(43ページ欄外参照)といったVRの本格始動、インディーゲーム(46ページ欄外参照)の台頭という点も非常に印象的でした。ネットワークインフラが行き渡ってきたことも大きな要因ですが、ゲームがこれまでの殻を破って多種多様な進化を見せつつあり、小規模でも注目作を作れるという事実は、若い制作者の参加をうながし、好循環に入るのではないでしょうか。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

『No Man's Sky』は、ゲームの多様化の象徴的作品であると感じました。インディー系では8bitリスペクトもスタイルとして確立したりもしていて、ともすれば進化＝フォトリアル志向一辺倒であるかと思われた海外市場で、さまざまなアートスタイルが産まれているのは楽しみです。『LIMBO』の世界観がさらに深化した『INSIDE』も個人的に期待大です！

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか？

日本ではスマートフォンのゲームが非常に活況で、それはもちろんひとつの明るい未来への道筋を指し示すものだと思います。ですが、反面、家庭用ゲームにおいてはグローバル化と多様化が進む時代の中で、日本のゲームが以前と比べて存在感を失いつつあることをやはり危惧しています。日本ならではのよさをしっかりと表現し、かつワールドワイドのユーザーにきちんと伝わるタイトル作りをいっそう意識する必要があります。そういった意味で、現在それを体現できている数少ない制作者のひとりである宮崎英高さんの『Bloodborne(ブラッドボーン)』に注目したいです。



セガ
取締役CCO 開発統括本部 本部長

名越(なごし) 稔洋(としひろ)氏

代表作 『龍が如く』シリーズほか

ゲーム体験を広げる新しい技術や環境……それをどのように活かし、提供していくのか？

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

忙しくて今年は会場に行けなかったのですが、様子を聞く限りでは今年も活況だったようですね。欧米の市況が活性化するのか？ トーンダウンしていくのか？ また、日本市場のように、スマホ市場にゲームプレイヤーの興味がシフトしていくのか？ といったことが毎年気になりますが、むしろいい意味で安定的に推移しているように思われます。これは喜ばしいと思う一方で、日本市場とのギャップがより強くなっていくという悩みも増えますが……。「日本のゲームメーカーが今後どう対応するのか？」という問いに答えるべく、がんばります。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

すばらしい作品が数多くあるのは認識しています。しかしタイトルの細かい話よりも、個人的にはProject Morpheus(43ページ欄外参照)に代表される、ゲーム体験を広げる新しいデバイスに非常に興味があります。映画が3D視という提案によって、ただ単に"観る、聴く"という体験から、一歩進んだ領域へ導いたように、ゲームもそういう提案を広く、本格的にすべき時代だと感じています。もちろん映画が何でも3Dになればいいというわけではないのと同様に、ゲームもすべてがVR化する必要もないとは思いますけどね。でも、大事なトライになるのではと思います。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか？

超ハイパワーハードも存在する。オンラインのサービスも日々、拡充されつつある。新たな提案のハイスペックなデバイスも、価格面を含め身近になってきた。PCからスマホまで、ハードを超えたマルチプレイのサービスも当たり前になった。改めてよく考えれば、夢のような時代です。でも、そんなワクワクするはずの時代の中で、我々はそれに見合った提案を思いっきりできているか？ そう自問自答すると、ちょっと考えてしまいます。マジで気合を入れないとダメですね。

キーワード解説④ **インディーゲーム**
少人数の独立系デベロッパー(開発会社)が発売元となり、おもにデジタルストアなどで発売・配信されるタイトル。近年では、『マインクラフト』や『LIMBO』といった作品がヒットしている。



マーベラス
執行役員CCO

はしもと よしふみ氏

代表作 『牧場物語』シリーズ、『ルーンファクトリー』シリーズほか

ユーザーの熱気を肌で感じつつも もっと"挑戦"が必要だと思いました

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今回は私も『**STORY OF SEASONS**』(邦題『**牧場物語 つながる新天地**』)を出展していたのですが、タイトルを発表する際にお客さんもいっしょになって盛り上がる海外の気風は、ゲームプレイだけではなく"雰囲気までも楽しむ"ことに特化していると思います。ソフトの発表が多かったですが、現場で感じる想いとしては、ゲームを好きな人がこんなに集まってうれしい限りでした。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

『**バットマン:アーカム・ナイト**』ですかね。もともと空間を遊ぶゲームではあったのですが、素材で自由に楽しめるという意味では、それこそバットマン好きはうれしくてたまらないのではないでしょうか。『**Splatoon(スプラトゥーン)**』もかわいくて、触らずにはいられなかったです。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

インディーゲーム(46ページ欄外参照)と言われるソフトも、独自のプロモーションをするのではなく、今回のE3では企業ブースと一体となって盛り上がっている気がして、うれしい部分がある半面、もっと違う展開になってもいいのかなと思います。個人的には、こんなにゲームの好きな人が集まっているのだから、ひとつでも喜んでもらえるソフトを作りたいですし、業界としてはもっともっとチャレンジをしていければと考えています。



バンダイナムコスタジオ
『テイルズ オブ』シリーズ プロデューサー

馬場(ばば) 英雄(ひでお)氏

代表作 『テイルズ オブ』シリーズほか

日本人の得意分野であるゲームの"遊び"や"表現"をどのように保っていくのかが大きな課題

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になった感想をお聞かせください。

PS4やXbox Oneなどの新ハードのリリースにともない、数々の発表で、次世代ハードのタイトルラインアップが徐々に増えてきたことで、ゲームユーザーの皆さんも新情報を楽しみにされているのではないかと思います。私自身も新情報やタイトルの数々にワクワクしています。さらに楽しみになってきましたね。全体的には、やはり写実的でフォトリアルな世界表現をされるタイトルが多い印象です。そんな中、我々日本人の得意分野であるゲームの"遊び"や"表現"といった輝きをどのように保っていくのかも、大きな課題だと改めて感じました。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

"今回の発表で"というところではないのですが、個人的には『**アンチャーテッド**』シリーズの新しい冒険を楽しみにしています。今度はどんな演出をゲームプレイの中に入れてくるのか、映像を見ているかのような演出とその展開の中に、自然と違和感なくゲームとしての操作介入が成立していて、毎回楽しみにしています。そしてもうひとつは、『**ゼルダの伝説**』の新作ですね。学生のころ、ディスクシステムで遊び尽くした初代『ゼルダ』から、つねに新しい遊びの体験をさせてくれる『ゼルダ』に注目しています。新しい表現のフィールドでの冒険も楽しみです。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

以前はE3も縮小傾向にあり、なんとなく業界全体のにぎわいというか、活気のようなものが感じられなくなり、業界の今後について寂しく思っていました。しかし、近年はE3での発表や、参加している国の数などが非常に大きくなっています。海外における見本市の場であるE3が盛り上がると、世界の業界全体が盛り上がっていくと感じています。新ハードはもちろん、まだまだ市場シェアのあるPS3など、ほかのハードも盛り上がってほしいです。



バンダイナムコゲームス
『鉄拳』プロジェクトディレクター

原田(はらだ) 勝弘(かつひろ)氏

代表作 『鉄拳』シリーズほか

いよいよゲーム業界の北米と日本の関係がハリウッドvs邦画の世界になってきた

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

ファーストパーティーのカンファレンスは、いずれも比較的、コアゲーマー向けのメッセージを多く発信していたと感じました。どのハードもエクスクルーシブ(独占)タイトル合戦で、見ていて飽きさせない工夫をしていましたね。そして今年のE3は、出展ブース数が少し減って各ブースが大きくなり、さらにクローズドで囲い込む形の出展が目立ちました。そのせいか、お客さんの流れが"流動型"ではなく"滞在型"になっていて、決め打ちで注目タイトルだけを集中して見て、2日目以降は人が減った印象。前年比の+5%増と発表されていましたが、正直「集計方法を変えたのでは?」と思えるほど、Wi-Fi電波も干渉があまりなく、人通りも少なく感じましたね。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

AAAタイトル(45ページ欄外参照)の発表が目白押しで非常にすばらしかったのですが、今回は個人的にゲーミングヘッドマウントディスプレイのデモばかりを見ていました。Oculus RiftとProject Morpheus(43ページ欄外参照)がその双璧ですね。理由は、このデバイスはまだ第一世代ですが、近い将来、世代が上がったときに、もっと気軽かつ、すばらしい機能を備えたものに進化すると信じているから、いや確信しているからです。いまはまだひな鳥の状態ですけどね。個人的に大好きなんですね、こういったデバイスは。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

数年前には決定的になっていたことではありますが、いよいよゲーム業界における北米と日本の関係が、ハリウッドvs邦画の世界になってきたなあと。AAAタイトルというのは最低でも開発費が30億円からスタート、いや、もはや50億円から始まって、100億円クラス。マーケティング費用も、日本とは比べものになりません。タイトルによっては年間のオンラインマーケティング費用だけでも10億円を投じるものもあるし、規模の面では太刀打ちできないですね。金がある・ないというレベルの話ではなく、単純にそういう投資の方法であるとか、モノづくりの方法が、日本ではなかなか出てこないだけですが、まあ、攻めかたや作りかたやコンテンツそのものを、逆に日本独自のものでやっていく、もしくは商売を変えるしかないなと思いましたね(笑)。あ、個人的にはいろいろとおもしろい仕組みを考えていますので、今後は楽しみです。はい。

キーワード解説⑤ F2P
フリー・トゥ・プレイの略称。基本無料で遊べるタイトルのことである。今回のE3にて、PS4用ソフト「LET IT DIE」がF2Pタイトルとして発表され、話題を呼んだ。



コーエーテクモゲームス
プロデューサー

早矢仕(はやし) 洋介(ようすけ)氏

代表作 『NINJA GAIDEN(ニンジャガイデン)』シリーズ、『DEAD OR ALVE(デッド オア アライブ)』シリーズほか

日本の存在感が希薄なE3 北米の熱気に負けないゲームを作りたい

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

いま、世界のゲームの中心である"北米ゲーム市場"の活気を感じました。ビデオゲームが確固たるエンターテインメントのひとつとして根づいている、そんな力強さを感じます。そしてそんな中、日本メーカーや日本製タイトルの存在感はほぼありませんでした。日本の開発者として悔しいし、今回出展した『ゼルダ無双』を始め、北米のゲームファンの皆さんにも熱狂していただけるゲームを作らなければと強く思いました。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

タイトルをひとつだけ挙げるというのは難しいですが、**"協力プレイに注目したタイトル"**が数多く発表されていたという点が印象的でした。単純にいままでの"遊びかた"に"協力プレイを追加した"だけではなく、それぞれ独自に"協力プレイならではの遊びかた"という提案があった点も興味深かったです。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

ゲーム開発者としては、いろいろ考えさせられるE3でしたが、イチゲームファンとしては、ゲームの未来が楽しみでしょうがないです。グラフィック、没入できるストーリー、そしてみんなで楽しむオンライン要素。早く遊んでみたい、そう思えるゲームをたくさん見つけることができました。



ガンホー・オンライン・エンターテイメント
代表取締役社長CEO兼エグゼクティブプロデューサー

森下(もりした) 一喜(かずき)氏

代表作 『パズル&ドラゴンズ』、『ケリ姫スイーツ』、『パズドラZ』ほか

革新的なゲームを作ろうとしている熱気が感じられ ゲーム作りの原点回帰を改めて実感しました

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今回、本当は行く予定がなかったのですが、『LET IT DIE』を急遽ご紹介いただけることになったので、参加させていただきました。実際にE3へ行ってみて感じたことは、据え置き機への根強い人気です。また、いたるところで動画配信をしていたことも印象に残りました。取り立てて新しいことではありませんが、家庭用ゲームに対する期待が依然として強くあることを、肌で感じられたのはうれしかったです。ただ『LET IT DIE』のインタビューが続いたので時間が作れず、あまりブースを回れなかったのは残念でした。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

ひとつだけというのは難しいですね。『**大乱闘スマッシュブラザーズ**』は思い入れのあるタイトルで、試遊させていただきましたが、『スマブラ』の本質はしっかり受け継ぎつつ、"amiibo(アミーボ)"(欄外参照)で新しい遊びを提案している点が興味深かったです。発売前なのに、とてもゲーム大会が盛り上がっていたのも、さすがだなと感心しました。また『Splatoon(スプラトゥーン)』は、革新的なゲーム性で、「何これ!」という驚きがありました。そのほかでは、『Destiny(デスティニー)』や『Uncharted 4 A Thief's End』、『Captain Toad:Tresure Tracker』、『Sunset Overdrive』のトレーラーは気になりましたし、発売後にはぜひ遊んでみたいですね。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

開発ツールのおかげもあって、ゲーム開発そのものやマルチプラットフォーム展開が行いやすくなってきました。これにより、インディーゲーム(43ページ欄外参照)のクオリティーが非常に上がっていることを頼もしく思っています。むろん、インディーゲームを作っている方々だけではなく、大手メーカーの方々まで、いままでにない革新的なゲームを作ろうとしている熱意が感じられ、ゲーム作りの原点回帰を改めて実感しました。国内では、スマートフォン向けのゲームが注目されていますが、ガンホーは、昨年の『パズドラZ』や、現在グラスホッパー・マニファクチュアが開発中の『LET IT DIE』を始めとして、家庭用ゲームにも改めて積極的に取り組んで行きたいと考えています。今後も、家庭用ゲーム機の盛り上がりに期待しています。



スクウェア・エニックス 『キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス-』、『キングダム ハーツIII』Co.ディレクター・ゲームデザイナー

安江(やすえ) 泰(たい)氏

代表作 『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』、『キングダム ハーツ -HD 1.5 リミックス-』ほか

日々進化し続ける技術の先端に触れて ゲーム業界の規模を改めて認識しました

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になっての全体的な感想をお聞かせください。

今回のE3に限った話ではありませんが、独特なエネルギーがあって、クリエイターとして新しいことにとことん挑戦できる解放感と、逆にとことん攻めていかないと淘汰されてしまう危機感みたいなものを感じました。クオリティーや"次世代感"をとことん追求したAAAタイトル(45ページ欄外参照)は直接的に自分のゲーム開発の参考になりましたが、それ以外にも、ゲーム性や表現で新たなチャレンジをしているインディーゲーム(46ページ欄外参照)だったり、"ゲーム体験"の定義を大きく変える可能性を秘めているVR技術(Project MorpheusやOculus Rift(43ページ欄外参照)など)や、弊社のクラウド技術(Project Flare)などなど、アイデアや技術の多様性がとにかくすごい!

Q2 E発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

ひとつに絞るのが難しいのですが、興味を引いて「もっと詳しく知りたい!」と思ったのは、インディーゲームの『No Man's Sky』ですね。宇宙船に乗ってさまざまな星を発見したり探索するゲームでしたが、ゲームシステムでプロシージャル(44ページ欄外参照)に世界ができあがっていくところが注目ポイント。ユーザーの行動次第で世界が勝手に作られていくので「かなりぶっ飛んだ世界ができるのでは?」という期待が持てました。自分が開発している『キングダム ハーツ』シリーズはクリエイターが丁寧に丁寧に作った世界を探索するので、わりと対極にはありますが、どちらの方向性も驚きのあるゲーム体験につながると思います。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか?

ゲーム業界は目まぐるしいペースで進化し、複雑化しているので、展望を語るのは正直ものすごく難しいですが、E3へ行くとゲーム業界というものが自分が認知していたよりも数十倍のスケールがあり、それがボーダーレスにつながっていることを実感します。行き交うアイデアや技術の量が半端ないです。クリエイティブな仕事をするにあたって、自分とは違うタイプの人と意見をぶつけあって刺激を受けるのが大事なので、今後も海外へ積極的に行き、ぶっ飛んだ考えかたやアイデアをたくさん消化しながら、物作りの糧にしていけたらと思います。

キーワード 解説⑥ **amiibo(アミーボ)** Wii Uと連動するキャラクターフィギュア。2014年冬発売予定。対応ソフトのプレイ中にフィギュアをWii U GamePadにかざすことでゲーム内にさまざまな影響を及ぼすことができる。



ソニー・コンピュータエンタテインメント
ワールドワイド・スタジオ JAPANスタジオ プロデューサー

吉澤（よしざわ） 純一（じゅんいち）氏

代表作 『フリーダムウォーズ』、『パタポン』シリーズほか

E3は刺激をもらえる貴重な場 世界でブームを起こせるゲームを作りたい

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になった感想をお聞かせください。

僕にとってE3はプロデューサーとして刺激をもらえる貴重な場だと思っています！ 日本にいると海外のことをあまり考えなくなってしまうのですが、E3のような海外のタイトルが一堂に会する場に自分の作ったタイトルが並んだとき、何がよくて何が足りていないのかと、よく感じさせてもらえます。『フリーダムウォーズ』を立ち上げたときから、E3には保井さん(シフト所属のゲームデザイナー・保井俊之氏)、塚本さん(ディンプス所属のディレクター・塚本高史氏)の3人で行こうという話をしていたのですが、実際にいっしょに参加できて、より思い出深いE3となりました！

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

印象に残ったタイトルは、3つあります。ひとつ目は『**バットマン：アーカム・ナイト**』！ 映像を見てとにかく遊びたいと思いました！ ゲームはこうでなくてはいけないのかなとも思う映像でした。ふたつ目は『**Evolve(エボルブ)**』です！ 仲間がさらわれるという点でシステム的な共通点のある『Left 4 Dead』のスタジオの新作で、どんなマルチプレイになるのか気になります。3つ目は『**Destiny(ディスティニー)**』です！ とにかくスケール感がすごい。映画『スター・ウォーズ』を最初に見たときのように、その世界に入りたいし、入ったらどうなるのかをすごく知りたくなりました。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか？

昨年のE3がPS4、Xbox Oneとハードの年だったの対して、今年はソフトの年でした。魅力的なタイトルがたくさん発表され、ゲームは盛り上がるように思いました。同時に僕ら日本のタイトルが目立つ場面が限られてきています。僕らのできることを駆使して、このE3という場で注目を浴び、世界でブームを起こせるようなゲームを作りたいと思いました！



スクウェア・エニックス 開発コーポレートエグゼクティブ
『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』プロデューサー兼ディレクター

吉田（よしだ） 直樹（なおき）氏

代表作 『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』ほか

非常に意欲的なタイトルが多く 新しいIPでのチャレンジの姿勢が強いE3

Q1 E3 2014の発表・出展をご覧になった感想をお聞かせください。

昨年はPS4とXbox Oneの発表はあったものの、ソフトウェアのラインアップはさほど多くありませんでした。そのぶんだけ今年のE3では、各社これらの新ハードに向けて、非常に意欲的なタイトルが多く、そして新しいIP(知的財産)でのチャレンジの姿勢が強いE3だったと思います。インディー(46ページ欄外参照)系タイトルも含め、老舗も新スタジオも意欲的であったぶん、日本のゲーム業界全体として現世代HDゲームに乗り遅れた感が出てしまい、強く危機感を持ったE3でもありました。

Q2 発表・出展タイトルの中で、もっとも印象に残っているものを教えてください。

個人的には『Left 4 Dead』チームの最新作である『**Evolve(エボルブ)**』と、『**Fable**』の新作です。いずれも4人でのマルチプレイではなく、強大なボス、もしくは神の視点となるプレイヤーを含めた、5人でのマルチプレイがゲームデザインの柱となっています。個人的に同じく"4+1"というマルチプレイの企画を長年温めていたので、非常にショックでした。成功して欲しいと願う一方で、とても嫉妬しています。体がもうひとつ欲しい……。

Q3 E3 2014を受けて、今後のゲーム業界にどのような展望を持たれましたか？

日本ではF2P(47ページ欄外参照)モデルをベースに、スマートデバイスでのゲームが、市場売り上げの多くを占める現状なのは事実です。結果、どうしても各社の投資がスマートデバイス市場に流れがちですが、HDゲームも新ハードの登場を境に、世界市場では盛り返しの傾向にあるとE3を見て感じました。ただし、インディー vs AAA(45ページ欄外参照)のような図式がますます進み、ミドルクラスのHDゲームは相当苦戦することになると予測しています。日本の市場がもっとも複雑です。

"クリエイターに聞く!! E3 2014"総括

回答から見えてきた課題と未来への可能性

本特集のアンケートに回答いただいた方々の多くが感じていたのは、海外ゲーム市場の盛り上がりと、日本のゲーム制作への危機意識だ。任天堂の『大乱闘スマッシュブラザーズ』や、フロム・ソフトウェアの宮崎英高氏がディレクターを務める『Bloodborne(ブラッドボーン)』など、E3の会場を大いに沸かせたタイトルも多数あったが、まだまだ日本のゲームを盛り上げたい、というゲームクリエイターたちの想いは強い。北米と日本では市場傾向が根本から異なってはいるものの、日本のゲームクリエイターたちがワールドワイドに展開する北米のAAAタイトル群とどう渡り合うのか、あるいは異なる方向を模索するのかは、今後、我々日本のゲームファンがしっかりと見守るべき点だろう。

その一方で、非常に肯定的なコメントが目立ったのは、『No Man's Sky』を始めとするインディーゲームや、VR技術を用いたデバイスについて。近年、日本でも注目度が高まりつつあるインディーゲームはもちろんだが、ゲームプレイの領域を拡張しうる先端技術を、日本のクリエイターたちがどのようにゲーム作りの中に取り込んでいくのは大きな楽しみと言える。いずれにせよ、多くの課題と未来への可能性を示したE3 2014。ゲームファンにとっては、括目して見るべき事柄が詰まったイベントとなった。



⬅E3 2014のOculus VRブースで公開されたデモ機。VR技術で表現された空間を体験できるデバイスは、ゲームプレイを新次元に導く可能性を秘めている。



No Man's Sky

➡今回、クリエイターたちの多くが注目作として挙げたインディータイトル。これは配信が待ち遠しい。

『MHF-G』（『モンスターハンター フロンティアG』）の最新情報をどこよりも早くお届け！

フロンティア通信 出張版

大型アップデート時恒例のムック『フロンティア通信G5』を鋭意制作中！ 『G5』の目玉のひとつである、パートニャーの武具ビジュアルをたっぷりと掲載してるよ！

カプコン		正式サービス中（※） 30日間1400円［税込］	
ジャンル	アクション	テイスト	狩り
通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1～4人
		CERO	15歳以上対象

プロデューサー 杉浦一徳 ※プレイステーション Vita版は8月20日正式サービス開始予定。
ハードディスク空き容量 Wii U版、PS3版 4.0GB以上、Xbox 360版 7.0GB以上、インターネット環境必須

記事担当 O.G.P Team：あらじ ルギア ビス太 トロシー まじん みぜる ユースケ ＋ あやのん

大型アップデート情報第3弾

新モンスター 雅翁龍（がおうりゅう）イナガミの生態に迫る！

7月23日に実施される大型アップデート『G5』。今回紹介する新情報は、新モンスター“イナガミ”の生態と、素材から生産できる武具だ。新フィールド“竹林奥部”の地形を活かした攻撃に注目！







荘厳なる古龍に仲間とともに臨め!!

竹林奥部に生息する古龍種“雅翁龍イナガミ”。強力な四肢でフィールド内を縦横無尽に動き回り、ハンターを翻弄する。独特な形状をした尻尾は、地面に突き刺すことで、竹の地下茎に影響を与えるという。また、攻撃を受けて傷を負うと、傷口から体液がにじみ出て硬化し、傷を覆うように甲殻を纏うという特殊な生態を持つようだ。

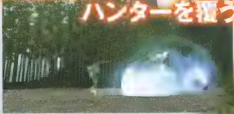
※PC版の推奨環境 ■OS：Windows Vista、7、8 ■CPU：Intel Core 2 Duoシリーズ以上 ■メモリー：1GB以上 ■グラフィックカード：NVIDIA GeForce 8600シリーズ以上 ■ハードディスク空き容量：7.0GB以上 ■OSはすべて日本語版のみの対応となります。各OSの詳細な動作環境につきましては、PC版公式ビギナーサイト（http://cog.mhf-g.jp/）でご確認ください。
「モンスターハンター フロンティアGG プレミアムパッケージ」は発売中（2014年4月23日発売）で価格は5800円［税抜］（6264円［税込］）

山本彩乃　声優として活躍するほか、MC業や女優としてテレビドラマや映画で活躍中。愛称はあやのん。
http://ameblo.jp/ayanon-y/

雅翁龍（がおうりゅう） イナガミ



睡眠効果のブレスがハンターを襲う！



➡ほかには見られない球型のブレス。何かに衝突するまで直進するものもある。



地の利を活かし縦横無尽に駆け巡る！







⬆➡茂った竹はイナガミの武器になる。突進して竹を噛みちぎりながら、竹のしなりを利用して跳躍。その勢いでくり出す攻撃は、地割れを起こすほどの威力を持つ。

滑空しながらハンターに襲いかかる！







⬅⬇ふだんは見られない翼のようなものが生え、滑空しながらハンターを襲撃する。身を守る以外にも、液体の硬化を利用!?

※画面はすべて開発中のものです。

Vita / PS3 / PC

 ※画面写真は一部PC版のものが含まれています。※コントローラの操作の説明は携帯機タイプをもとにしています。
※Wii U版、プレイステーション3版、PC版のパッケージをご購入の場合、付属の利用クーポン引換券で60日間のプレイが可能です。Xbox 360版のパッケージをご購入の場合、付属の利用クーポン引換券で30日間のプレイが可能です。以降のプレイには、別途30日間1400円[税込]が必要になります。
※Xbox 360版「MHF-G」ダウンロード版を使用してゲームをインストールする場合は、ハードディスクの空き容量が9.6GB以上必須となります。
※記事中の略称：HR……ハンターランク、HRP……ハンターランクポイント、SR……スキルランク、SRP……スキルランクポイント、GR……ジーランク、GRP……ジーランクポイント

イナガミの素材から生産できる武具を公開!

イナガミの素材から生産できる武具は、剛種とG級がある。イナガミの体色と同様に、黒、赤、黄をベースにした色彩で、象徴とも言えるタテガミがあしらわれている。



片手剣
剛種武器▶ネグルドリピス
G級武器▶雅翁剣【羅漢】

弓
剛種武器▶ネグルドカウス
G級武器▶雅翁弓【姫淡】

大剣
剛種武器▶ネグルドペカド
G級武器▶雅翁大剣【銀明】

狩猟笛
剛種武器▼
ネグルドネビア
G級武器▼
雅翁笛【蘇方】

双剣
剛種武器▶ネグルドアーダ
G級武器▶雅翁双剣【雲紋】

ガンランス
剛種武器▶ネグルドアパル
G級武器▶雅翁銃槍【班入黒】

剣士　剛種防具▶雅孔シリーズ
G級防具▶雅深シリーズ

ガンナー　剛種防具▶雅穿シリーズ
G級防具▶雅淵シリーズ

※画像は剛種武具です。G級武具はデザインが異なります。

特別企画 『MHF-G』武器デザインコンテスト2014!!

『MHF-G』のオリジナルモンスター＆キャラクターをモチーフにした武器のデザインを募集中の"武器デザインコンテスト2014"。『MHF-G』の開発チームによる一次審査を経て、読者投票で決定した最優秀作品は、過去のコンテスト同様、ゲーム内に実装されるのだ。アイデアが秀逸なら画力は関係なし!

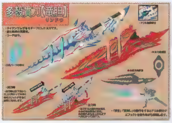
8月4日　作品の受付終了
▼
9月下旬　各誌にて結果発表!

テーマは『MHF-G』オリジナルモンスター&キャラクター

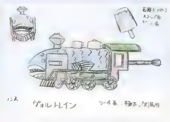
◎過去の作例



⬆2013年の最優秀作品。狩猟笛"グァーグァーグーク"と脚装備"ぺたぺたグーク"を装備すると、見た目がグークそのものに! これまでにない斬新なアイデアが高く評価された。



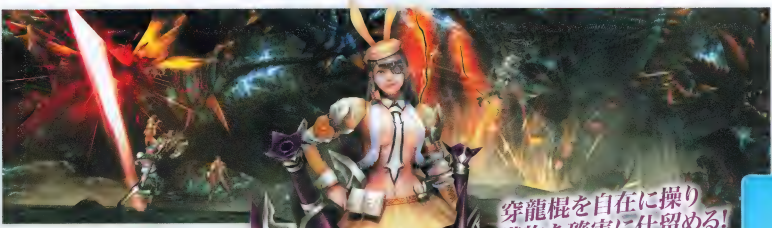
⬆2012年の最優秀作品のタイクンザムザをモチーフにした"多殺貫刀"。太刀には珍しい、刃が回転するというギミックが評価された。デザインも細かく描き込まれている。



⬆こちらは、最終審査まで進んだものの、惜しくも最優秀作品に選ばれなかった"ヴォルトレイン"。突進使用時に電車になるアイデアと、かわいらしいデザインが高評価。

詳しくはコチラ URL▶http://www.famitsu.com/sp/mhf/index.html　フロ通 検索

新レジェンドラスタ 穿龍棍を極めし者“レイラ”登場!



↑リーチを切り換えつつ、地上はもちろん、空中でも華麗に立ち回り、果敢にモンスターに挑む。



穿龍棍を自在に操り 獲物を確実に仕留める!

『MHF-G』オリジナル武器種“穿龍棍”の使い手、レジェンドラスタの“レイラ”が登場！「アタシに狩れないモンスターはいない。安心して任せな」と豪語する男勝りな性格で、大胆な装備をまといながらも華麗に穿龍棍を使いこなす。彼女は歌姫の物語と大きく関わっており、物語を進めることで、その過去や歌姫とのつながりが明らかになっていく。

響き合う想い。奏でられた新たな絆。ふたりの関係は歌姫の物語で明らかに!

ギルドマスターが古風な女性に変わる!

背には2本の太刀、手には扇、そして着物風の装束が目を引く、風変りな出で立ちの女性。この女性は、ギルドマスターのおじいちゃんに代わり、新たに就任したギルドマスターなのだ。なんでも、ギルドマスターのおじいちゃんからこの場所の留守を預かっているとか……。ガイド娘たちに引けをとらない存在感で、メゼポルタ広場に新たな花を添える！





バラエティ[illegible] 「フロンティア[illegible]G5」[illegible]

まだＧ級になっていない人にオススメなのが、特集“Ｑマインの G級研Ｑ所”。Ｇ級に速く到達するにはどうすればいいか、どの武具を作ればいいかを解決！ 効率的にランクを上げたいときはコレだ！

Vol.148

Enjoy! 3DS+Wii U LIFE!!

エンジョイ！3DS+Wii Uライフ!!

ニンテンドー3DSとWii Uがもっと楽しくなる活用法やソフトを紹介！



Wii Uの本体更新をしてさらに快適なゲームライフを！

ネットワークを介したアップデートで、定期的に機能の追加、改善を行っているWii U。6月3日にも本体更新が実施され、バージョン"5.0.0J"が配信されました。今回は、"5.0.0J"のおもな変更点をひとまとめにして紹介！ Wii U GamePadを使った便利な機能などが追加され、これまで以上に快適にゲームが遊べるんですよ♪

よく遊ぶソフトを素早く起動できる便利なクイックスタート画面が追加

Wii U GamePadで電源を入れたときに、Wii Uメニューを表示する前に、クイックスタート画面が表示されるようになりました。クイックスタート画面に表示されているソフトは、すぐにスタートできて便利ですよ。ちなみに、クイックスタート画面に表示されるソフトは10種類で、最近遊んだものや新しくインストールが完了したものなどから選ばれます。

世界三大三代川



クイックスタート画面からの起動で時間短縮！ゲームの続きをやるときにかなり重宝します!!



アイコンをタップすればそのソフトが起動する

設定で"おしらせ"の着信音の大きさなどを変更できる

クイックスタート画面を終了してWii Uメニューへと移動する

ユーザー設定画面のデザインやレイアウトが変更されました

ユーザー設定画面のデザインやレイアウトが変更され、ユーザーの交代をユーザー設定画面で行えるようになりました。この変更にともない、Wii Uメニュー画面の左上にあるプレイ中のユーザーのMiiを選択することで、ユーザー設定画面へと直接移動できるようになっていますよ。



本田ベンツ

ユーザー設定まわりもより使いやすく変更されています！



このMiiを選択すればユーザー設定に



↑画面左上のMiiを選択すると、ユーザー設定画面に直接移動できるように。ユーザーの選択画面を経てユーザー設定へと進んでいた更新前に比べて、使い勝手がよくなっています。

今日もかっとび
マリオゴルフ部
マリオゴルフ ワールドツアー

3DS　任天堂／5月1日発売／4571円[税抜]（4937円[税込]）





ここからがまさに本番!?

どうも、ハトヤ伊藤です。ついにやりました！ 3つのコース選手権で優勝して、トリプルクラウンを達成しましたよ。始めたばかりのころに比べると上達したなあと……（しみじみ）。しかし、まだまだ上には上がいます。いろいろな大会に参加して、さらに腕を磨かなければ。これからの活躍にも注目してくださいね。

NEWS
任天堂のゲーム情報がまるわかり！ Nintendo Newsがオープン！

任天堂のゲームソフトに関連した最新情報が発信されるニュースサイト“Nintendo News”が、6月20日よりオープンしました。かわいいビジュアルでわかりやすくまとめられていて、知りたい情報にダイレクトでアクセスできますよ。気になった人は、ぜひホームページをチェックしましょう！



URL▶http://www.nintendo.co.jp/nintendo_news/

最新の“おしらせ”がWii U GamePadに！



最新情報がひと目でわかる

しんのすけ



任天堂が発信するキャンペーン情報などの“おしらせ”が、Wii U GamePadで受信できるようになりました。おしらせが届くと、着信音とともに、詳細がWii U GamePadに表示されます。おしらせは前述のクイックスタート画面からも確認できるので、とっても便利なんです。Wii U GamePadに届くおしらせの設定は、“本体設定”から“電源の設定”に進めば変更できるので（詳細は右で解説）、ぜひ活用してください。



手軽に最新の情報がゲットできるようになったのはうれしい

チェック　Wii Uの電源がオフのときにWii U GamePadにおしらせが届いていると、HOMEボタンランプが点滅します。電源ボタンかHOMEボタンを押すと、おしらせの内容が表示されるんです。

ハトヤ伊藤

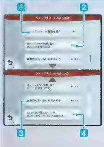


“本体の設定”の更新でより細かな設定が可能に

“本体設定”も本体の更新に合わせてリニューアル。これまでに紹介した、クイックスタート画面の設定とWii U GamePadに届くおしらせの設定を、“本体設定”の“電源設定”から変更できるようになりました。画面表示の有無から、おしらせを受け取る時間帯まで、使う人のスタイルに合わせた設定が可能です。

クイックスタート画面の設定

設定したい項目を選んでください。



1. Wii U GamePadの電源ボタンまたは⓪で電源をONにしたときに、クイックスタート画面を表示します。
2. 「いつの間に通信」で、GamePadに届くおしらせを受け取ります。（届いたおしらせは、クイックスタート画面で確認できます。）
3. 電源がOFFのときにおしらせが届くと、自動的にGamePadにおしらせの内容を表示します。表示する時間帯も設定できます。
4. 新しいおしらせがある場合は、電源がOFFになっている間HOMEボタンランプが光ります。

※ GamePadに届くおしらせは、「おしらせリスト」で確認できるおしらせとは別のものです。

ほかにもこんな変更点があります！

電源OFF時の動作機能の改善

本体更新がある場合、更新データをダウンロードした後に自動でインストールまで行うようになりました。

システムの安全性や利便性の向上

ゲームを始めとするさまざまな機能を快適に楽しめるように、システムの安全性や利便性が向上しました。

“HOMEボタンメニュー”の更新

“おしらせリスト”のアイコンがHOMEボタンのメニュー上に設置され、“HOMEボタンメニュー”から“おしらせリスト”が起動できるようになりました。

高橋ドテ子



かゆいところに手が届く機能の改善！ストレスフリーでゲームが楽しめるね

試してみた

世界三大三代川



クイックスタートで Wii Uの起動頻度もアップ！

速い！ 起動がマジ速い！ 従来の、電源を入れると大量のMiiが現れる“わらわら広場”も好きでしたが、毎回、自分にそっくりと言われる、我がMiiをじーっと見るのも、ちょっと複雑な気分でした。クイックスタートは、それがなくなる意味でも（?）快適！ とくに、『マリオカート８』や『ファミコンリミックス』などの、「ちょっと遊ぼうかな」と思うタイプのソフトが手軽に遊べるのは、本当にうれしいです。それと、Wii U GamePadだけで受信できるお知らせ機能も、いちいち本体を起動しなくていいので、すぐに見ちゃうくらい便利。これを機に、遠ざかっていた『Wii Fit U』を再開しようかな……。

DQ NEWS ドラゴンクエストニュース

DRAGON QUEST X

『DQX』に関連するさまざまなニュースやトピックス、そして読者の皆さんからの『DQ』シリーズにまつわる投稿作品を掲載する『DQ』総合コーナー。それが"DQ NEWS"です！

Wii U	スクウェア・エニックス	サービス中	30日間1000円[税込]
ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ファンタジー
通信機能	ネットワーク対応、Wii Uベーシックセットまたはwiiで遊ぶ場合は16GB以上のUSBメモリー必須	プレイ人数	1人
		CERO	全年齢対象

バージョン1「目覚めし五つの種族」とバージョン2「眠れる勇者と導きの盟友」は各3800円[税抜] 各4104円[税込] ※Wii版はパッケージ版のみ 「ドラゴンクエストX オールインワンパッケージ」は8月7日発売予定、4800円[税抜] 5184円[税込] ※Wii U版とWii版はパッケージ版のみ 製作・開発 スクウェア・エニックス、ゼネラルディレクター 堀井雄二、キャラクターデザイン 鳥山明、音楽 すぎやまこういち、プロデューサー 齊藤陽介、ディレクター 藤澤仁、齊藤力

レンダーシアの大地にある その1
ボスカードを使おう！

レンダーシアの大地に点在する宝箱の中には、ボスカードが入っているものがある。ご存じの通り、これらを使って戦う魔法の迷宮のボスは、かなり強いが勝てば貴重な装備品を落とすことがある相手。それだけに、ボスに負けたり、カードの有効期限をムダにするのはもったいない！　そこで、今回から2週にわたり、迷宮ボスの攻略法をお届け。追加された新エリアでボスカードを拾った方々も注目です!!

レンダーシアの大地にあるおもなカードと入手できる場所

カード	入手できる場所
アトラスのカード	○偽りのリンジャの塔　●真の海風の洞くつ　②真のリンジャハル海岸
バズズのカード	○偽レビュール街道南　●偽りのジャイラ密林　●真の海風の洞くつ
ベリアルのカード	○偽りのグランゼドーラ領　●偽りのモンスター格闘場　●真の海風の洞くつ　②真のリンジャの塔
悪霊の神々カード	○偽りの魔女の森　●偽りのジャイラ密林　②真のジャイラ密林　②ソーラリア峡谷　②古き神の遺跡

○……入手条件なし　②……バージョン2.0のストーリーをクリアー　●……大とうぞくのカギを所持



←ボスカードの有効期間は、入手時から720時間。拾ったら、さっそくフレンドたちとボスに挑戦する日取りを決めたりしてもいいかも？



←ボスカードの入手には、クエスト279"開かずの小箱"のクリアーが必須なものもある。真のアラハギーロ王国でグラーネから受注しよう。

これさえ覚えておけば勝率が高まる！
各ボスのワンポイント攻略

6月30日現在、カードで挑戦できるボスは計7種類となる。今週は、その中でも比較的難度が低めのボスたちの攻略法を解説する。レベル上限に近いパーティ編成で攻略ポイントを押さえて戦えば、勝つことはそう難しくないはずだ！

VS アトラス

Point 会心完全ガードか聖女の守りがあるとラク！

アトラスの痛恨の一撃を無効化できると、戦闘は劇的にラクになる。盾を装備できない職業の場合は、僧侶の聖女の守りで対処。また、装備品の効果に転びガードがあると、大地の怒りによる転倒を防げて戦線が崩れにくい。パーティ編成は、立ち回りの巧みな僧侶さえいれば、あとはすべて攻撃役でもいい！

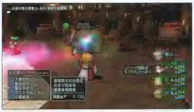


←攻撃役全員に聖女の守りをかけておけば、かなり安全に戦うことができるぞ！

VS バズズ

Point ツインクローには要注意！

瞬殺される危険をはらむツインクローが怖いので、蘇生役をふたり以上組み込んで挑むと安全。ザラキーマ対策として装備品に即死ガードがあるとベストだが、ない場合は全員で食らわないように注意。また、回復役は眠りガードもあるといいだろう。バズズは呪文とブレスの威力も高いので、攻撃役は念のために魔結界や心頭滅却を使っておくと安心だ。

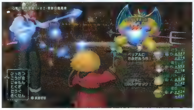


←ツインクローは2連続攻撃なので、聖女の守りはあまり役に立たない。残念！

VS ベリアル

Point 魔結界と心頭滅却だけ忘れずに！

多彩な範囲攻撃を得意とするボス。魔結界と心頭滅却をするだけでラクに戦えるはずだ。相手のイオナズンやイオグランデは離れれば避けられるため、構えが見えたらしっかり回避しよう。また、ジゴスパークにはマヒの追加効果があるので、回復役だけは食らってマヒしないようにすること。パーティ編成は、回復役がひとりいれば、あとは何でもオーケー！



←怒り状態を放置しないことだけは忘れずに！　すぐにロストアタックを放とう。

※『ドラゴンクエストX　眠れる勇者と導きの盟友　オンライン』のプレイには、『ドラゴンクエストX　目覚めし五つの種族　オンライン』のソフトおよびレジストレーションコードが必要です。
※本記事では、『ドラゴンクエスト』を『DQ』と表記しています。　※本記事のデータは6月30日時点のものです。

ゴジラ太田の

DQX プレイリポート 22

日々「DQX」を遊んで、おもしろかった出来事や感じたことを気ままに綴ります。アストルティアの"いま"が丸わかり！

PROFILE

ゴジラ太田　すべての「DQ」シリーズをこよなく愛するフリーライター。「DQX」では、全職業レベル80。



キャラクター名	ジーラ
種族・性別	オーガ・女
いまハマっている職業	魔法戦士
住所	グレン住宅村草原地区 4876丁目1番地

このリポートの最新版・完全版は ファミ通.com http://www.famitsu.com/

DQX　プレイリポート

"アトラス強"、"バズズ強"、"ベリアル強"に挑戦してきました！

皆さんこんにちは、ゴジラ太田です！　去る6月20日にニコニコ生放送で配信された"DQXTV"の中で、『DQX』の今後の予定などがいろいろと語られました。気になる内容のほうはファミ通.comのプレイリポートを読んでいただくとして、ここではバージョン2.2前期で追加された、**アトラス強、バズズ強、ベリアル強**との激闘の模様をお届けしていきます。と思ったけど、ここで3体すべてはお伝えできないので、ベリアル強との戦いを中心にお伝えしていきますね。

パーティ編成は、パラディン、魔法使い、賢者、僧侶。いわゆる、呪文アタッカー編成です。**ベリアル強はバイキルトを使ってくるので、ゴールドフィンガーか零の洗礼は必須。**ということで、賢者を入れてみました。ベルアル強は、**ジゴスパークやイオグランデなど、ベリアル強の周囲にダメージを与える範囲攻撃を使ってくる**ので、距離を離して戦う作戦。

戦闘開始直後、いきなりのジゴスパークで僧侶が戦闘不能に……（写真①）。同じ攻撃でも、通常のベリアルと違い、ダメージが大幅にアップしているので油断は禁物です！　このときはパラディンがスタンショットで動きを封じて、そのあいだに態勢を立て直すことに成功。**スタンショットはほぼ確実に効いた**ので、もしもの場合に備えて温存しておいたほうがいいかも。ちなみに、キャンセルショットはまったく効きませんでした。態勢を立て直した後は、パラディン以外の3人がベリアル強と一定距離を保ちながらダメージを与えていきます（写真②）。また、アトラス強、バズズ強、ベリアル強ともに、特技を使うと高確率で怒り状態になっていました。**ベリアル強は怒り状態になるとベホマを使うので、ロストアタックを早めに入れましょう。**壁役となるパラディンは、ジゴスパークなどの範囲攻撃を回避するため、特技の"ツッコミ"にカーソルを合わせつつ、ベリアル強を抑え込みます。そして範囲攻撃の構えが見えたら、ツッコミを遠くにいる仲間に使って回避（ちまたで言う"ツッコミ避け"というテクニックですね）。ベリアル強が怒ったら、すぐにロストアタックで対処します。**ベリアル強をひとりで抑え込めるほどパラディンの"おもさ"が高ければ、この戦法でかなり安定して戦える**はず。もし、"おもさ"が足りない場合は、ターゲットされていないほかのパーティメンバーと協力して抑え込むことになるので、リスクが多少高まるかもしれません。そんなわけで、無事にベリアル強を撃破！　気になる宝箱の中身は、破片2個でした。アクセサリーが出やすいのがウリのボスなのに……（涙）。でも、手応えのある戦闘を楽しめました！

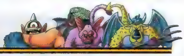


写真① ⬆ジゴスパークつよっ！　この後も、ベリアル強の攻撃でバタバタと仲間が倒されていきます……。



写真② ⬆魔法使いは攻撃に専念。賢者は回復をメインに、余裕のあるときだけ攻撃に参加するといいかも。

VS 悪霊の神々



Point ラリホーマを使える編成がベスト！

3匹のボスが一斉に登場する戦闘だが、各ボスの特徴は左ページで解説したものと変わらない。3匹すべてと一気に戦うのはキツイので、スーパースターかどうぐ使いのラリホーマで戦っている相手以外を眠らせるといい。加えて回復役がひとり欲しいので、攻撃役はふたり程度という編成が定番だ。倒す順番は、バズズ→アトラス→ベリアルがオススメ。強力なバズズさえ倒せれば、あとは対処できる！



⬅ラリホーマがよく効くように、暴走魔法陣を設置できるとベスト。なお、スーパースターが眠らせ役の場合は、ボディーガード呼びを使っておくのも重要だ。



➡眠っているボスの近くでは範囲攻撃は厳禁！　1匹に対して大ダメージを与える特技を中心にして戦ったほうがいいぞ。

『DQ』愛をはがきというキャンバスにぶつけよう！ みんなのイラスト劇場

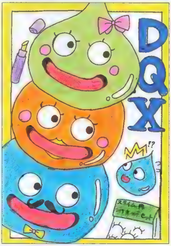
それぞれ1000ガバス

埼玉県　からあげくんさん



⬆レンダーシアの大地ではキーパーソンとなる賢者たち。ふたりのチカラ関係は必見！

神奈川県　あんさん



⬆このイラストによって、3匹それぞれに性別があるという新説を突きつけられた気分。

第252回 俺たちの懐ゲー!

VC バーチャルコンソール ～レトロゲーマー座談会～

Wii Uやニンテンドー3DSのバーチャルコンソールで配信されている数々の名作を、編集者たちが語り尽くします!



Wii U 今週のお題 ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者(前後編)

今週の担当

コンタカオ Kon Takao
[illegible]

オポネ菊池
[illegible]

北口徒歩2分 Kitaguchi Toho 2 fun
本作はプレイしたことなし。アドベンチャーゲーム自体はほどほどに好き。

ゲーム概要 記憶喪失の探偵を主人公にしたアドベンチャー。自然豊かな明神村でつぎつぎと人が死ぬ、怪事件の謎を解き明かすのが目的。ディスクシステムで、前後編に分けて販売された。

発売年:1988年
- ハード……ファミコン
- 配信開始日……2014年5月28日
- 価格……476円[税抜](514円[税込])(※)
- メーカー……任天堂

テレビゲーム初期の傑作アドベンチャー

練り込まれたシナリオ

北口徒歩2分(以下、**北**) 本日は、『ファミコン探偵倶楽部』が大好きなおふたりに集まって……。

オポネ菊池(以下、**菊**) (北口の話を遮って)これ、本当におもしろかったよな～。当時、ディスクシステムで発売されたんだけど、**前編のラストがめっちゃくちゃいいところで引く**の。確か電話がかかってくるんだけど、「たいへんです!」って言われて、そこで終わり。もう、超気になっちゃう。

コンタカオ(以下、**コ**) そうだったそうだった。前編が出てから後編が発売されるまで、期間が1ヵ月半くらい空いてたね。

オ 書き換え版とパッケージ版があって、書き換え版は500円くらいだから、ふつうだったらそっちを買いたいじゃん? でも、ゲームショップで書き換えができるようになるのは、パッケージ版の発売からさらに期間が経たないといけなくて。どうしようか悩んだ。

コ パッケージ版を買うべきか、ってことね。いまの若い子は知らないかもしれないけど、ディスクシステムはソフトの書き換えができたんだよね。しかも格安で。

北 ディスクの書き換えくらい、ワタクシだって知ってますぞ。

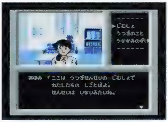
菊 (北口を無視して)で、どっちを買うかでかなり迷ったんだけど、けっきょくパッケージ版を買っちゃった。それくらい続きが気になったんだよな～。

コ **『ファミコン探偵倶楽部』はストーリーが最高だね。** ミステリーの推理モノで、話としては複雑なんだけど、しっかりとスジが整理されていて納得できるのがいい。

菊 登場人物自体はけっこう多いけど、人がどんどん死んでいくシナリオだから、主人公が直接会うのは常時3～4人くらいなんだよね。だからわかりやすいのかも。

コ アドベンチャーゲームはやっぱりシナリオが大事っていう、当たり前のことを再認識させてくれるね。いま遊んでも、ぜんぜん色褪せていない名作。

北 あの～、ワタクシも会話に混ぜていただきたいのですが……。



ホラーの雰囲気

コ (プレイしながら)あ～、こうだったこうだった。事件現場とかを調べるところでは、どこが反応するのか、必死で調べたなあ。

菊 基本的には選択肢を総当たりすれば進むんだけど、どこかを調べておかないと話が進まないことがあって、それが少しシビアかな。

コ でも、不思議と苦にはならなかったんだよね。やっぱりストーリーの続きが気になるから、それでどんどん進めたくなる。

菊 誰が犯人かぜんぜんわかんない。人を見るたびに、こいつが犯人じゃないのって思う(笑)。

コ **ストーリーにはホラーとか、オカルト的な要素もある**よね。

菊 途中で、「人が死ぬのはたたりじゃ!」みたいな展開になるもんね。『八つ墓村』とか、横溝正史の小説みたいな雰囲気がある。

コ シナリオを担当したのは坂本さん(『トモダチコレクション』などを手掛けた坂本賀勇氏)なんだよね。『ファミコン探偵倶楽部』の第2弾ではホラー映画をリスペクトしたみたいだし、根底にそういうテイストがあったんだろうなあ。

北 うーん、ホラー作品は苦手ですな……。怖いのはイヤですぞ。

菊 (無視して)**音楽も耳に残るよね。** 当時のゲームだし容量も少なかったから、曲のバリエーション自体は少ないんだけど、どれもおどろおどろしくてさ。

コ 残るよね～。気持ち悪い感じ。

菊 死人よみがえり伝説を聞くシーンで画面が赤くなって……。



コ あったあった(笑)。あれは確かに怖かった。

北 も――! いい加減、ワタクシの話を聞いてほしいですぞ!

菊 北口っつぁん、いたの?

北 ずっといましたぞ!

コ ゴメンゴメン(笑)。そういえば北口くん、ホラー好きでしょ?

北 いや、18行くらい前で言っている通り、かなり苦手ですが……。

菊 大丈夫だって、超おもしろいから。絶対にやったほうがいいよ。

北 怖いのはイヤあぁぁぁ!

次号は『クインティ』を予定!

※Wii版のバーチャルコンソールの同タイトルをWii本体で購入し、Wii U本体に引っ越ししている場合、Wii U版のバーチャルコンソールを95円[税抜](103円[税込])で購入可能。

Wii Sports Club Boxing ボクシング

タイトル	Wii Sports Club　ボクシング
ハード	Wii U
発売日	配信中
価格	※価格は欄外参照
ジャンル	スポーツ
備考	Wiiリモコンプラス1本でもプレイ可能

2006年発売の『Wii Sports』が大幅リニューアル！　今回は、6月27日よりダウンロード版の配信が始まった『Wii Sports Club　ボクシング』に注目。配信中のすべての種目が遊べるパッケージ版も登場するので、お見逃しなく！



ボクシングでいい汗を流そう！

両手にWiiリモコンプラスを持ち、右へ左へパンチをくり出す"ボクシング"。HD画質になったのはもちろんのこと、ネットワーク機能による新たな楽しみも追加され、より迫力ある試合が楽しめるようになった。遊ぶには、入り口となるソフト『Wii Sports Club』をダウンロード。その後は、ゲーム中から"ニンテンドーeショップ"につなぎ、右のふたつから好きな購入方法を選んでプレイしよう。

『Wii Sports Club』購入方法

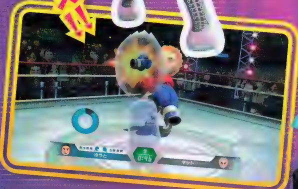
"24時間ビジターチケット"　200円［税込］
24時間限定ですべてのスポーツが遊び放題になるチケット

"種目別会員パス"　各1000円［税込］
いつでも好きなときに、購入したスポーツがプレイできるチケット
※『ベースボール』と『ボクシング』の会員パスは、2種目セットで1000円［税込］です。

▼キャンペーン情報
全種目を48時間ビジタープレイできるキャンペーンが実施中！
実施期間：2014年12月31日まで
詳しくはホームページをご覧ください
⇨http://www.nintendo.co.jp/wiiu/awsj/index.html

▼パッケージ版情報
注目ポイント!!
チケットやパスの購入不要！
時間を気にせず遊べちゃう！
7月17日発売予定
3700円［税抜］（3996円［税込］）





ボウリング　ゴルフ　ベースボール　ボクシング
5種目が入ったパッケージ版も登場！

対外試合（オンライン対戦）

インターネットを通じて、全国のプレイヤーたちと3ラウンド制の試合を楽しめる。対戦中に定型のメッセージや、Miiverseを使った応援コメントを送り合うと、より盛り上がる！



リビング試合

"リビング試合"は、その場にいる家族や友だちと、すぐにプレイを始められるのが特徴。ふたり対戦のほか、対外試合に向けて、ひとりで練習を重ねたいときにもピッタリだ。



トレーニング

試合に役立つテクニックを身につけられる3種類のトレーニングに挑戦。ふたり以上でも、順番にプレイしてスコアを競えるのだ。

プレートスマッシュ
目の前に現れるマトを壊そう！　多くのマトをまとめて破壊することが、高得点を狙うコツ。

うごくパンチングマシーン
流れてくるパンチングボールを打ち分ける。左手、右手、ワンツーをタイミングよく当てよう。

あひる球よけ
あひるが発射する弾を避け、目前にあるスイッチをパンチすると、球の数に応じて得点が入る。


すべての要素が大幅ボリュームアップ！
壮大な「和風ハンティングアクション」、ここに極まる！
前作を全収録したうえで、その続きを描くほぼ同量のストーリーを一挙追加！
これまでの仲間に加え新たなモノノフが参戦！さらに深まる『討鬼伝』の世界
未知なる“鬼”や武器・防具・ミタマなど、すべてが大幅増量！
モノノフ同士の「共闘」が導く、新たな爽快アクション！
最大4人のマルチプレイ／「PS Vita」×「PSP®」クロスプレイ／アドホックモード／インフラストラクチャーモード
初回封入特典
新キャラ「相馬（ソウマ）」「暦（レキ）」の衣装をGET!
なりきり装束・相馬（男性）
なりきり装束・暦（女性）
ダウンロードシリアル
my GAMECITY
http://mygc.jp/
ひとりでも、みんなでも楽しめる！
楽しいコンテンツもりだくさん！
ソーシャルネットワークサービスの機能を持った、毎日楽しいコーエーテクモのコミュニティサイト！
クイズバトル 討鬼伝
クイズに答えて“鬼”を討て！
事前登録受付中！
App Store
Google play


いざ、
極限の"鬼"討ちへ――
PlayStation®Storeにて
アクション体験版
配信中!!
討鬼伝 極
TOUKIDEN KIWAMI
PS VITA
PSP®
PlayStation Portable
※画面は開発中のものです。※画面はハメコミ合成です。
8.28 発売予定
「PSP®」▶「PS Vita」でもOK! 『討鬼伝』のセーブデータがすべて引き継ぎ可能!
〈PS Vita〉希望小売価格 5,800円+税/ダウンロード版 5,143円+税
〈 PSP® 〉希望小売価格 4,800円+税/ダウンロード版 4,286円+税
CERO
同時発売
数量限定
トレジャーボックス
討鬼伝 極 TREASURE BOX
〈PS Vita〉希望小売価格 11,800円+税 〈PSP®〉希望小売価格 10,800円+税
もふもふ天狐ぬいぐるみ/「討鬼伝 極」特製画集/「討鬼伝 極」オリジナルサウンドトラックCD/なりきり装束 ダウンロードシリアル(息吹・富嶽・速鳥/桜花・那木・初穂)
『討鬼伝』ポータルサイト
http://www.gamecity.ne.jp/toukiden/
Produced by ω-Force
"PlayStation"、"PS VITA"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Apple、Apple ロゴ、iPad、iPhone、iPod touchは米国および他の国々で登録されたApple Inc. の商標です。AppStoreはApple Inc. の

映画 TV カジュアルフード 漫画 Blu-ray&DVD アニメ ゲーム ホビー デジタル

日本唯一のインドアエンタメ総合誌

エンタミクス



絶賛発売中！

映画・Blu-ray&DVD・漫画・ゲーム・カジュアルフード発売カレンダー付き!!

巻頭特集 今さら聞けない！
ヒットシリーズの基礎知識
「GODZILLA」「聖闘士星矢」「GTO」今夏から後乗りサクサクNAVI
劇場版「ポケットモンスター」「太鼓の達人」 Surface オムニボット 三ツ矢サイダー かにぱん

保存版 主人公に聞こう！ 新番組オールガイド
どーなの？夏ドラマ 先取り46本
「信長のシェフ」玉森裕太 「ペテロの葬列」小泉孝太郎
「警視庁捜査一課9係」井ノ原快彦 吹越 満×田口浩正

改編期SP どれ録る？
夏アニメ
「残響のテロル」渡辺信一郎
「ばらかもん」「アルドノア・ゼロ」
「美少女戦士セーラームーンCrystal」
先取り44本

[定番HISTORY] 長崎ちゃんぽん
リンガーハット
ハット発見！80(ハット)の秘密

まるごと果物
明治果汁グミ
工場見学

[特集] ココは観逃せない山場ガイド
夏のハリウッドMOVIE
「ALL YOU NEED IS KILL」トム・クルーズ
「トランセンデンス」ジョニー・デップ
「300 帝国の進撃」ザック・スナイダー
「マレフィセント」アンジェリーナ・ジョリー

13年ぶり連ドラでカムバック！
「金田一少年の事件簿N(neo)」
新シリーズ最速情報&シリーズの歩み
山田涼介 川口春奈
有岡大貴 山口智充
スペシャル座談会

[漫画特集] コレ食べたい！
女子ごはん漫画のぜっぴんメニュー33食
「甘々と稲妻」「リトル・フォレスト」「ワカコ酒」ほか

これで最後だ！
「SPEC」ベコベコ反省会
堤 幸彦（監督）×植田博樹（プロデューサー）

いきなり「2」からともだちニャン！
「妖怪ウォッチ2」召喚ガイド
ジバニャンの秘密 大バクロ！

[ゲームHISTORY]
21世紀リメイクでけっこう変わった20世紀ゲーム45本

Interview 中川翔子 AKIRA 福原 遥 真山りか(私立恵比寿中学) 鈴木ちなみ 小松菜奈 宝田 明 井浦 新 河瀬直美 咲坂伊緒(「アオハライド」)

KADOKAWA enterbrain

2014 8月号 特別定価620円 本体574円+税

■サクヤを助けるか――トオルの決断は!?



このマンガはこのページから逆向きにめくって読んでネ!


……
―……
……ぼくだって本当はわかってる
―助かってほしいとは思うぜ心から
―でもそれは命を賭して助けたい守りたいだなんてレベルじゃねぇ
ファルディオの言葉がきっとみんなの本音だってこと
だけど――
ぐっ
…ワシとビルマとデントでサクヤを捜し連れ戻す


ほかの者は退避の準備を進めて──
なんでそんな簡単にあきらめちゃうのさっ！
サクヤは…サクヤは大好きなこの村のために…！
わかってくれトオル ワシたちも簡単にあきらめたわけでは──
嘘だ！
ぼくに〝シュ・ロッカ〟問題の解決協力を頼んでみようってサクヤが提案したときだって……
そうだ…思い出した あの夜サクヤは──


みんな しかたないとか
あきらめろとかばっかりで…
誰もぼくに頼んだり
しなかったじゃないか！
だって…そうだろ？
〝シュ・ロッカ〟を
止めることは
誰にもできな――
違うよっ！
サクヤは止めようと
してるんじゃない!!
どういう…
ことじゃ？
なんで
わからないのさ！


〝シュ・ロッカ〟が進路変更する条件!
数年前にあったっていう工場の事故!
工場から消えたオンジュの実が詰まった樽!
今朝 樽を運んでいたサクヤ!!
!
まさか…
はっ
オンジュの実を大量に破裂させて
例の事故を意図的に!?



そんなこと…
ザワ
ザワ
いや…あの事故のとき
しばらく魔物さえ
近寄れなかった
じゃないか…
一時しのぎだろ…
ううん
一時しのぎでも十分だわ
〝シュ・ロッカ〟が進路を
少し変えるまでもてば…
サクヤといっしょに
みんなでこの村を
守ろうよ！
ぼくも手伝う――
いや…
それはできん
どうして⁉
不確実だからじゃ！
ガッ
ビクッ


ポン
確かにサクヤの作戦が
成功する公算はあるかもしれん
しかし…それは果たして
村人たちの退避の時間を
すべて犠牲にして賭けるほど
価値のあるものじゃろうか？
そんなにも
村のことを案じて
くれて
ありがとうのう
トオル…
ぼくの…
ぼくの
前のお父さんと
お母さんは
冷たい海に
船が沈んで
亡くなったんだ


ひどい事故で……
3000人以上
乗っていたのに
助かったのは204人
だけで…
そのうちのひとりが
その…ぼくなんだけど
冷たい海に
放り出されたぼくを…
お父さんとお母さんが
ずっと温めてくれていたから
…ぼくは助かったんだ
——……


……だからこそぼくは思うんだ
〝しかたない〟と〝あきらめる〟はセットの言葉なんかじゃないんだって
――!
事故にあったのはしかたないことだったかもしれない
でもぼくが助かったのはお父さんとお母さんがあきらめないでいてくれたからだ
だからぼくも――


簡単に大事なものをあきらめたりは
絶対にしたくないんだ!
バッ
トオル!!
…トオル
……


ダダッ
村のみんなにも
事情がある
守るべきものがある
ぼくの価値観を
みんなに押しつけちゃ
いけない
…それは
よくわかった
だからこそ
ぼくは――
――生まれ育った
この村を捨てるなんて…
――勇者様が来て
救ってくれたら…
――もしよろしければ
私といっしょに



■サクヤのもとへ──勇者は走り出す！
次回は8月7日号（7月24日発売）掲載♪

このマンガは74ページから読んでネ！


笑撃のアニメ化、
8月4日、NHK総合で
放送開始!!
放送記念表紙&巻頭カラー徹底特集
『目玉焼きの黄身 いつつぶす?』
おおひなたごう
驚きの仕掛けが!?
?
特別付録
特製
『目玉焼きの黄身 いつつぶす?』クリアファイル
ついに、ギャグマンガ史上
最も面倒臭い男が日本中の食卓へ!
アニメ放送直前、
特別企画&最速情報&付録で総力攻勢!!!
フレッシュW新連載
巻中カラー
『変身!』
横山旬
『とりあえず、畑で暮らしてみる。』
高木ちえこ
全方位敵なし作家陣★赤川次郎×鈴木マサカズ○朝倉世界一○新井英樹○イシデ電○市川ラク○いましろたかし
上野顕太郎○カネコアツシ○唐沢なをき○カリブSONG×田辺剛○古泉智浩○志村貴子○しりあがり寿
鈴木みそ○須藤真澄○竹本泉○土屋ガロン×和泉晴紀○羽生生純○松田洋子○三家本礼○三宅乱丈○山田参助
月刊コミックビーム
価格570円(税込)
[毎月⑫日はビームの日!]
http://www.enterbrain.co.jp/comic/
8月号7月11日(金)発売!
※都合により予告と実際の内容が異なる場合があります。
デレツン 桜玉吉
6月24日朝
あ
その日、穴ぐらから私は出て外に出た
気温・湿度…花ぐもりの空…風のにおい…こりゃ
沖縄だ!!
と思った。
嬉しくなった私はあのカベの向こうはエメラルドグリーンの海!そして赤ト系
等と想像をふくらませ走った。
ズダダダ
そしたら午後、例のとてつもないヒョウが降りやんの。
この日の調布三鷹の一部の天気はつまり「沖縄のち雹」!
購入のち読もう!コミックビーム
■“ツン”どころか暴力級の豪雹に負けないパンチ力、今号もビームは驚きがいっぱい!
この夏の“目玉”マンガに、
全日本紛糾必至!
おおひなたごう
『目玉焼きの黄身 いつつぶす?』
③巻7月25日発売
定価620円+税
BEAM COMIX
●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、インターネット販売をご利用ください。●インターネット販売 http://ebten.jp/ (エビテン)
●企画・編集 エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話:0570-060-555(ナビダイヤル)
発行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
KADOKAWA
KADOKAWA公式サイト
http://www.kadokawa.co.jp/
enterbrain
http://www.enterbrain.co.jp/

有賀しげゆきのほのぼのゲームエッセイマンガ



●買いたいときが買いどきですよ(担当)

GAYAS SYSTEM 2014

週刊ファミ通内でキミの投稿ネタが採用されると、編集部からメタリックガバスのチケットが送られてくる。そのガバスを規定数まで集めることで、下の各賞品と交換が可能なシステムだ!

投稿でメタリックガバスをもらおう

1. ファミ通町内会、ユーザーズアイ、DQ NEWSなど、投稿ネタを募集している記事を確認!
2. 自信のあるネタができたら、各コーナーまで送ってチョーダイ! 他媒体に載ったネタの盗作は絶対にダメだぞ。
3. ネタが採用されたら、あとはガバスの到着を待つばかり。発送まで1〜2ヵ月かかることもあるので待ってね。
4. 光り輝くメタリックガバスをたくさん集めて賞品をゲットしよう。左下の応募のきまりをよく読んで応募してね。



イラスト 大石まさる

1 スタンダードSDHC (8GB) — 1700ガバス



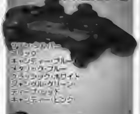
2 メモリーカード 16GB (プレイステーション Vita専用) — 4100ガバス



3 Wii U PRO コントローラー — 5200ガバス



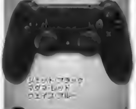
4 ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK 3) — 5700ガバス



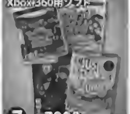
5 ニンテンドー3DS、ニンテンドーDS、プレイステーション Vita、PSP用ソフト — 6000ガバス



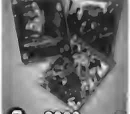
6 ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK 4) — 6500ガバス



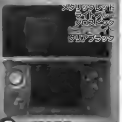
7 Wii U、プレイステーション3、Xbox 360用ソフト — 7000ガバス



8 プレイステーション4用ソフト — 8000ガバス



9 ニンテンドー3DS — 15400ガバス



10 ニンテンドー3DS LL — 19400ガバス



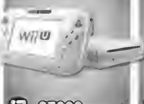
11 プレイステーション Vita Wi-Fiモデル (PCH-2000) — 20500ガバス



12 プレイステーション3 (CECH-4200B) (250GB) — 25700ガバス



13 Wii U ベーシックセット — 27000ガバス



14 Xbox 360 250GB — 30700ガバス



15 プレイステーション3 (CECH-4200C) (500GB) — 30800ガバス



16 プレイステーション4 (CUH-1000AB01) (500GB) — 43200ガバス



応募のきまり

❶郵便番号と住所、❷氏名、❸年令、❹電話番号、❺欲しい賞品の番号と名前(ソフトの場合はメーカー名と対応機種を、3、4、6、9、10、11、12は希望する色も)、❻同封したガバスの総額、以上の6点を書いた紙をメタリックガバスといっしょに同封し、下のあて先まで封書で応募してください。ただし、ソフトは2013年7月以降に発売されたものに限り、通常版と異なる各種限定版、周辺機器同梱版は対象外とさせていただきます。ご理解のうえ、ご了承ください。

あて先 〒102-8431 エンタープレイン 週刊ファミ通編集部「メタリックガバス」係



フレッシュな新風吹く午年の

開運 天馬占い2014

7月14日(月)～7月20日(日)

イラスト　森永ピザ



占う人
福田有宵(ふくだゆうしょう)先生

日本占術協会副会長。専門である易学や風水学以外にも、人相や手相、タロット占いなどの幅広い占術方法をこなす。占いに関する著書も多数あり。占術学校の講師も務める。

1月生まれ　健康運　末吉

今週のいい運勢：規則的な生活を心掛けよう。軽い運動で運気アップ。

運気は停滞中。予定外の行動をするときには、細心の注意を。とくに対人面では、余分なひと言がきっかけとなって揉めごとに発展するかも。沈黙は逆効果なので、相手のペースに合わせたほうがいい。

開運ゲーム：数人が協力プレイするオンラインゲーム

2月生まれ　学業運　中吉

今週のいい運勢：新たに専門知識を学ぶこと。果敢にチャレンジを。

パワーがみなぎり、順調に過ごせる1週間。月曜日と火曜日の運気は追い風だが、気持ちが緩むと運勢が悪くなる恐れあり。仕事面では、単独で行動するとミスが生じやすいので、連携プレイを大切に。

開運ゲーム：妖精が出てくるゲーム

3月生まれ　仕事運　中吉

今週のいい運勢：仲間たちと意気投合し、リラックスムードで進める。

肝心なところで壁にぶつかるとき。木曜日の運気が最高にラッキーなので、この日に溜め込んだ事柄を処理するといい。計画や予定に不備が発生した場合は、早い段階で内容を再チェックしてみよう。

開運ゲーム：[illegible]ゲーム

4月生まれ　社交運　小吉

今週のいい運勢：仲のいい仲間たちとの気兼ねない交際が、ツキを呼ぶ。

対人面に気を配ること。とくに、月曜日から水曜日は、周囲に自分の意見が通らず不満が募りそう。理不尽なことがあってもガマンして、妥協するべし。木曜からは展望が明るくなり、運気が上昇する。

開運ゲーム：クラシックカーを運転できるレースゲーム

5月生まれ　勝負運　中吉

今週のいい運勢：勝負事に強くなる時期。とくにゲーム関連は好調。

公私ともにルールを守り、誠実に対応していけば、周囲からの評判がアップ。人の面倒を見る機会が多くなりそうなので、相手の本質をよく見てアドバイスすること。仕事面は、月曜日と金曜日が好調。

開運ゲーム：時代劇を題材にしたゲーム

6月生まれ　社交運　小吉

今週のいい運勢：身近にいる年長者から、いいところを3つ学ぼう。

自分の能力をわきまえて行動すれば、着実に前進できるとき。ただし、周囲の目がきびしいので、派手な言動は控えめに。週始めは、出先で幸運をつかめそう。金曜日からは運気が下り坂なので要注意。

開運ゲーム：敵を倒して[illegible]ゲーム

7月生まれ　恋愛運　大吉

今週のいい運勢：成就のチャンスあり。年の離れた相手とうまくいく。

スケシュール管理を行い、何事も最後までやり抜こう。途中で投げ出すと周囲から批判されるので、気を引き締めて臨むべし。火曜日と金曜日は能力を発揮できるので、厄介な案件に取り組むといい。

開運ゲーム：技を習得していくアクションゲーム

8月生まれ　社交運　中吉

今週のいい運勢：多くの人との付き合いが、自分の感性を刺激させる。

夏に向けて運気が上昇中。暑さに負けず、いろいろな場所へ出かけて、見聞を広めてみよう。親しい友人たちと夏休みの計画を立ててみるのもいい。恋愛面は、趣味が似ている人と関係が発展するかも。

開運ゲーム：[illegible]を題材にした[illegible]シミュレーションゲーム

9月生まれ　社交運　末吉

今週のいい運勢：火曜日か水曜日に有意義な意見交換ができる人が出現。

何かと後手に回りやすい。その場しのぎの考えを捨て、あらかじめ準備をして先手必勝で臨むこと。仕事面では、実績をあげるように努力を。疑問や不安が生じたら、すぐに上司や先輩に相談をしよう。

開運ゲーム：サッカーを題材にしたゲーム

10月生まれ　勝負運　小吉

今週のいい運勢：気持ちを切り換えるために、スパッと勝負に出よう。

ノルマに追われて、忙しい1週間になりそう。荷が重い案件が続くが、全力を尽くすこと。ただし、オーバーワークになるとやる気がダウンするので、何事も順序を決めてから、効率的に進めるといい。

開運ゲーム：牢獄から脱出するゲーム

11月生まれ　金運　小吉

今週のいい運勢：身近な場所に幸運アリ。買い物はネットを利用しよう。

人に頼らず、自分の力で堅実に物事を進めるとき。水曜日の運気は上々なので、積極的に自分の意見を主張していこう。実力や学力を伸ばすように励めば、週末に協力者が現れ、手助けをしてくれる。

開運ゲーム：大人数で戦うオンラインゲーム

12月生まれ　健康運　小吉

今週のいい運勢：体調良好。香水をつけて出かけるとさらに運が上向く。

何事も途中までは順調に進むが、最後に問題が生じやすいので気を抜かずにやり抜くこと。職場では協調性を大事にすると良好。金曜日に人の集まる場所へ出かけると、おもしろい出来事がありそう。

開運ゲーム：ライブを題材にしたゲーム

待ちに待った発売日まであとわずか。主人公一族が訪れる大地には、命をつなぐ熱い戦いとドラマが待っている!

いざ決戦の地へ──。

俺屍2 俺の屍を越えてゆけ®



2年ほどしか生きられないキャラクターたちが世代交代を重ねて、宿敵の撃破を目指す内容が人気の『俺の屍を越えてゆけ』(以下、『俺屍』)。その最新作の発売が、いよいよ近づいてきた! 今回は、『俺屍2』の新情報とともに、本作の物語やゲームの流れ、そして迷宮での戦闘の基本などをまとめていく。これを読んで、1週間後に迫った決戦に備えよう!

プレイステーション ヴィータ Vita

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　7月17日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込])

ジャンル	RPG	テイスト	育成・歴史
通信機能	その他ネットワーク対応	プレイ人数	1人
		CERO	15歳以上対象

ダウンロード版は4800円[税抜](5184円[税込])、初回限定版は7800円[税抜](8424円[税込])
プレイステーション Vita TV対応、ゲームデザイン・シナリオ 桝田省治、シナリオ 生田美和、キャラクターデザイン 佐嶋真実、音楽 樹原孝之介、題字 金澤翔子、制作 アルファ・システム、アニメ制作 旭プロダクション

注目① 物語の序盤を楽しめる無料体験版本日配信!!



序盤の戦いが丸ごと楽しめ、さらにそのセーブデータを製品版に引き継げる体験版が7月10日からPS Storeで配信。ひと足お先に遊んじゃおう。

注目② Playstation Plusの加入者はダウンロード版がお安く!

Playstation Plus加入者限定で、通常5184円[税込]のダウンロード版が、10%オフの4666円[税込]というお求めやすい価格に!! 7月17日から9月16日までの期間限定販売なので、いまから入会しても間に合うぞ。

注目③ 予約特典と早期購入特典

予約特典

■俺の屍を越えてゆけ スペシャルコミックブック



予約購入特典は、『俺屍』シリーズの世界を楽しめる特製コミックブックだ。『1』の名場面が蘇る描き下ろしコミックとともに、開発者たちのインタビュー記事も掲載。早期購入特典は、レア神様"霧ノ摩周"と"トンカラリン"が手に入るプロダクトコードだ。両者とも在庫がなくなり次第終了となるので注意。また、両特典は、ダウンロード版の購入者にも、期間限定で配信される予定となっているのだ。

早期購入特典

■レア神様





トンカラリン

霧ノ摩周(キリノマシュウ)

※レア神様は配布終了後、PlayStation Storeで有料での販売が予定されています。

　※画面は開発中のものです。

最新情報 所有者とともに成長する

特注武器の秘密

『俺屍』プレイステーション・ポータブル版では、使用者の成長とともに攻撃力が上がる特注の刀が作成できた。本作では、この要素が強化され、すべての職業ごとに特注の武器や防具が作成可能だ。今回は、この特注装備の形状や、性能上昇の仕組みを説明するぞ。特注装備は、QRコードにしてほかのプレイヤーに配付できる。最強の特注装備を作り上げて、みんなに自慢しよう。

《特注武器の成長》作成当初の状態



←作成したばかりの特注武器。初期の攻撃力は、所有者の能力によって変わる。

《特注武器の成長》性能アップした状態



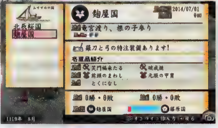
←所有者の成長とともに攻撃力がアップ。特殊効果は継承時に付加される場合がある。

投資を行って職人を呼ぼう



←武器屋や防具屋に投資を行えば、職業に対応した武器・防具の職人を自分の街に呼べる。投資額に応じて、呼べる人数も増えていくぞ。

遠征先でも作成が可能！



➡武器と防具の職人の全員を自国に呼ぶことはできない。自分の国で作れない装備は、遠征先の街で作ってもらうことも可能だ。



女神 錦緋女（ニシキヒメ）

女神 美保松トワ（ミホマツトワ）

男神 伊勢庭沙門（イセニワシャモン）

男神 常夜見玄白（トコヨミゲンパク）

男神 青銅ノ闘徹（セイドウノトウテツ）

新規神様

プチ『俺屍2』漫遊記❶
特注装備の特殊効果

特注武器は、その所有者が亡くなる際に“形見分け”として、もとの所有者と同じ職業の者に継承できるのです。さらに、この継承時には、特殊効果が付加されることも。何の効果がつくかは、もとの所有者がその武器で倒した鬼神によって変わるようですよ。

特注の武器は見た目にも注目だ!!

特注の装備は、オリジナルの名前をつけることが可能。また、特注武器に関しては、通常の武器とは外見も異なるのだ。なお、特注武器の外見は複数あるようで、同じ職業の特注武器でも、見た目が異なる場合がある。武器の形状は、装備詳細や出陣確認の画面で見られるので、特注武器を作ったら確認してみよう。ちなみに、どの外見が選ばれるかはランダムで、特殊効果などで形状が変化することはないようだ。能力だけではなく、いろいろな外見の武器を作ることも楽しみのひとつになる。

特注武器を装備した姿はここでチェック！



⬆壊し屋3人に、それぞれ異なる外見の槌を装備させて出陣。左と真ん中が特注の槌で、右が通常の槌だ。ちなみに、特注防具に関しては、外見が変化することはないぞ。



三姉妹の神様も新たに登場！

新規神様の中でも、とくに注目なのが"天竺姉妹(テンジクシマイ)"だ。交神相手がふたりということは前作からあったが、この天竺姉妹は、なんと三姉妹なのだ！　交神の際には、三姉妹ならではのセリフが聞けるので、チェックしてほしい。

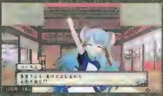

⬆こちらが天竺姉妹。交神に必要な奉納点は601と低めなので、ゲームの序盤で役立つ神様になりそうだ。

緊急寄稿 コーちんがかわいい件について



『俺屍2』の魅力はこんなところにも！　藤野乃一族当主である本誌副編集長のふじのっちが、俺的ヒロイン"コーちん"について熱く語る!!

唐突ですが、コーちんがかわいい。あ、この場合でいう"かわいい"という感情は、女性に対してではなく、ペットや娘に感じるそれに近いかな(独身なので娘はいませんが)。ちなみにコーちんの正体はイタチです。人の姿になってプレイヤーを補佐してくれるわけですが、もーとにかく元気！　"人の死"という、重いテーマから避けて通れない本作ですが、コーちんのおかげでどんよりとした気分にならずに済みました。

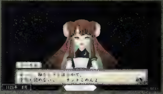

⬆元気いっぱいに毎月の報告をしてくれるコーちん。見ていて本当に和みます。

パッと見はおしとやかなコーちんですが、「おはようぃーす」、「おめっとざーす!!」、「おつかれさーした」など、誰が教えたんだと問い詰めたくなるほど言葉遣いが悪いのなんの(笑)。まあ、慣れるとかわいらしいと思えてきちゃうんですけどね。あと、"コーちんの提案"というコマンドを選んだときに返事をしてくれるのですが、マジメなバージョンもあれば、超がつくほど適当なものまで多数あり、毎回ランダムで選ばれます。クセになること請け合いなので、体験版で聞いてみてください。

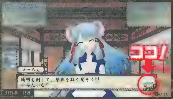
コーちんの返事にも注目！



いつも元気いっぱいなコーちんも、当主(プレイヤー)が寿命を迎えたときだけは、とても辛そうな表情を見せます。でも、「死なないで」と泣き叫ぶわけでもなく、みずからの務めを果たそうとするその姿があまりにも健気で、胸に響きます。――と、プレイヤーをシーンとさせたと思いきや、新しい当主が就任すると、いつもの調子で「おめっとざーす!!」。このギャップがたまらんです。いわゆる"ギャップ萌え"ですね。


⬆コーちんのお別れの言葉は、かなり涙腺を直撃します。マジで泣きそう……。

そんなコーちんですが、出陣した際にもイタチの姿でついてきます。ただ、あまり足が速くないので、ちょっと走るとコーちんが置き去りになり、「待って～！」とお願いしてきます。さらに無視して足を速めると、「まって～!!」と真剣に困っているコーちんのボイスが楽しめますので、ぜひお試しを。そうそう、会話のウインドウにも、イタチの姿のコーちんがボタンを押す姿が確認できます(下記参照)。個人的にはイチオシなかわいさです！





プチ『俺屍2』漫遊記❷
ボタンを押すイタチ

会話ウインドウの隅でボタンを押しているイタチ(コーちん)。ふじのっちはこの姿を見て、"ゴハンを食べている"と思っていたみたいです。そう言われてみれば、ボタンを押しているときの姿が、一生懸命にゴハンを食べているように見えてくるから不思議！

まとめ情報❶ 知識編

稀代の陰陽士 阿部晴明を討て！



阿部晴明（あべのせいめい）

声：平川大輔（ひらかわだいすけ）

帝の信任が厚い陰陽師。都を襲う大な地震を鎮めるためと称し、主人公一族を人身御供として処刑。一族の復活を予測し、更にふたつの呪いをかけた。その真の目的とは!?

平安時代を舞台にした本作の物語は、主人公一族が阿部晴明（あべのせいめい）の謀略によって処刑されるところから始まる。神の力を借りて現世に復活した主人公一族は、復讐を果たすため、子から孫へと世代交代を重ねて、不死身の身体を持つ阿部晴明（あべのせいめい）打倒を目指していく。ここでは、主人公一族の特徴と、彼らが挑む戦いを見ていくことにする。



⬆女や子どもまでも容赦なく処刑された主人公一族。その恨みを晴らすため、わずか2年ほどの限られた命をつなぎながら戦っていく。



一度なくしたこの命 復讐のために使います

⬅"されこうべ"となった主人公一族の前に現れる神の使い、黄川人（きつと）と夜鳥子（ヌエコ）。彼らの力を借りて、一族は現世に復活する。

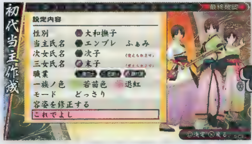


主人公一族初代当主

一族にかけられた呪い

種絶の呪い（しゅぜつ） 人とのあいだに子を成せなくなる呪い。そのため一族は、神々を相手に子を成すことになる。

短命の呪い（たんめい） 常人の何倍もの速さで成長。2年ほどで寿命が尽きる。死期が近づくと顔に呪いの刻印が出現。

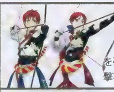


一族が就ける8つの基本職



剣士

前列で刀を駆使して敵を斬る。高い攻撃力と防御力を誇る攻守の要的な職業。



弓使い

あらゆる場所から敵1体を確実に射抜く。遠距離攻撃専門で、攻撃力が高い。



槍使い

槍を駆使して、前列から敵の前列と後列を貫く一撃をくり出す。防御力も高め。



踊り屋

攻撃力こそ低いが、敵一列をまとめて攻撃できる。物理攻撃よりも術が得意。



薙刀士

前列から敵一列を、後列から敵単体を攻撃可能。防御力も兼ね備えた万能型。



壊し屋

攻撃力は全職業最高だが、空振りの確率も高め。当たれば敵単体に大ダメージ。



拳法家

素早い身のこなしで敵の攻撃を回避。前列配置で、敵を連続攻撃することも。



大筒士

遠距離攻撃の専門家。単発砲と、敵をまとめて攻撃する散弾砲を使い分ける。

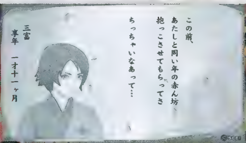
地方から都へ戻り、晴明打倒を目指す

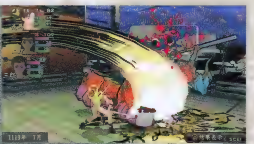
夜鳥子がみずからの命と引き換えに現世に復活させた一族の"されこうべ"は、全国に散っていく。そのひとつが、プレイヤーが操作する主人公一族の初代当主となる。地方に潜伏し、各地の迷宮に跋扈(ばっこ)する鬼たちを撃破。一族を強化して、力を蓄えるところから、阿部晴明との長き戦いが始まるのだ。

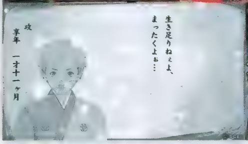
プチ『俺屍2』漫遊記❸ 一族の新職業

上記8つの職業のほかに、本作では新職業として"陰陽士"と"鬼頭"があります。陰陽士は夜鳥子の職業で、夜鳥子が一族に参入すると使用可能に。鬼頭は、専用の道具を一族の男子に被せると変身するというもの。両者とも、ある程度物語を進めると使えますよ。

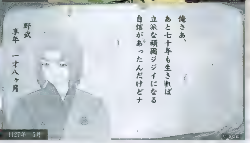






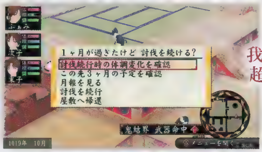






あらゆるモノを引き継ぎ一族は強くなっていく

“短命の呪い”によって2年ほどしか生きられない主人公一族たち。育てたキャラクターに容赦なくつぎつぎと死が訪れるのが、本作の大きな特徴だ。プレイヤーは、各キャラクターに与えられたわずかな期間を使って、迷宮を探索しながら彼らを強化。八百万の神様と交わる“交神(こうしん)の儀”を介して子を作り、能力や獲得した奥義を次代へ継承。最強の一族を作りあげていく。この独自の育成システムが抜群の手応えをもたらすとともに、物語をドラマチックに盛り上げる。



我が一族の人生は超短いながら極大

⬅本編の時間は、1ヵ月単位で進んでいく。ひとりの人生は、約2年。つまり、およそ24回の行動の中で、育成、交神、継承を行っていくのだ。

神と交わり子を成す

プレイヤーは、戦闘で獲得した奉納点を神様に捧げて“交神の儀”と呼ばれる儀式を実行。親となる一族と交わる神様の能力や、容姿を引き継いだ子を成していく。さまざまな神様と交神することで、自分だけの一族を作れる。



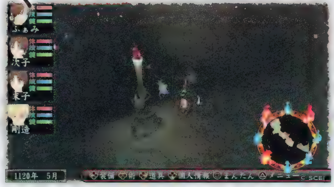
⬆外見的特徴や能力が異なる100柱以上もの神様たちが登場。神様自体の能力が高くなるほど、“交神の儀”に必要な奉納点も多くなる。



⬅神様にも性別があり、異性の神様と交神を行う。同じ神様と交神を重ねることで、神様の能力が上がるとともに、交神時に交わすセリフも親密なものに変化していく。

継承

一族の子どもに継承できるのは、“交神の儀”を介したキャラクターの基本能力や外見的特徴だけではない。職業ごとに取得できる奥義を訓練で伝えられるほか、形見分けで特注装備を次代へと引き継げる。



⬅同じ迷宮でも、物語を進めるごとに敵も強くなるため、毎回緊張感溢れる戦闘が楽しめる。



⬅奥義は創作した者の名前がつく。親から子へ、名前とともに代々引き継がれ、一族の力となる。

迷宮

各地にある迷宮へ赴き、徘徊する鬼たちを討伐。キャラクターを鍛えるとともに、交神の儀に必要な奉納点を集めていく。また、迷宮内の謎や仕掛けを少しずつ解いて、奥へと進むことができるぞ。

プチ『俺屍2』漫遊記④ 奥義の継承

奥義は、創作した者の子で、同じ職業である場合のみ訓練で継承できます。ただし、一子相伝のため、継承できるのはひとり。継承できなかった場合は、いったん消滅しますが、のちに能力を満たした子が現れたら復活するので、あまり気にする必要はないですよ。

まとめ情報❷ 実践編

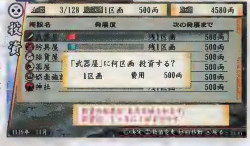
プレイヤーごとに異なる 拠点と迷宮

主人公一族が拠点とする土地は、プレイヤーごとに異なる。日本全国、北から南まで、どの地域で一族の戦いが始まるのかは、ランダムで決まる。プレイヤーは、ゲーム冒頭で飛ばされた土地を拠点にし、街を発展させたり、周囲の迷宮を探索しながら物語を進めていくことに。迷宮は、出現する敵はもちろん、内部構造までもプレイヤーによって異なる。その違いが、迷宮内でくり広げられる死闘を演出するとともに、他国への遠征を新鮮なものにするのだ。



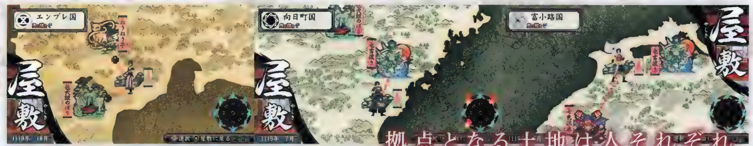
屋敷で戦闘準備

←一族の状態を確認しながら、訓練や装備変更など、迷宮へ挑む準備を整えて、討伐隊を編成する。"交神の儀"も屋敷で行うぞ。



街を独自に発展

➡戦闘で獲得したお金を武器屋や防具屋、神社など、街の各施設に投資。限りある街の区画の中で、自分だけの街を作っていく。



遠征によってもたらされる新たな力

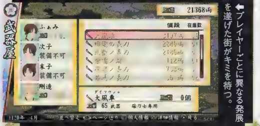
物語を進めていくと入手できる船に乗って、プレイヤーは全国各地に点在するほかの一族の国に遠征できる。自国に存在しない武具の購入、迷宮探索、神様との交神と、遠征先には未知の体験が待っている。また、ほかの一族の血や力を自分の一族に取り込むこともできるのだ。



⬆遠征にかかる期間は1ヵ月間。最初に選べる遠征先は1ヵ所だけだが、物語を進めていくと遠征候補地が増えていく。

ほかのプレイヤーの国にも行ける

ネットワークに接続することで、ほかのプレイヤーの国へも遠征可能に。もちろんオフラインの遠征先と同じように、武具の購入、交神なども行える。他国の迷宮でレアなお宝が手に入ることも!!



←プレイヤーごとに異なる発展を遂げた街がキミを待つ。



結魂

遠征先では交神以外に、同じ呪いを背負った人間と魂を結び、子を成す"結魂"や養子に迎える"候補選び"が可能。傭兵として一時的に雇うこともできる。

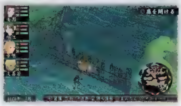
職業

スタート時に8種類の基本職の中から3つを選択する。自国や遠征先の迷宮では、そのほか5種類の基本職に就くための道具（指南書）が入手できるぞ。



遠征は阿部晴明打倒には必須です

暗い洞窟、自然豊かな渓谷、巨大な温泉宿など、異なる雰囲気を持つ迷宮たち。その中には、阿部晴明が潜む場所がある。ただし、自国だけではすべての迷宮は出現しないうえ、迷宮深部の入り口を開ける鍵が、ほかの迷宮に隠されていることも。他国への遠征が、一族を強くし、プレイヤーの行動範囲を広げてくれる。



プチ『俺屍2』漫遊記❺ 色つきの鍵のルール

迷宮内の色つきの鍵で開く扉は、同色の鍵で開き、色つきの鍵は、各迷宮で共通になっている。たとえば、ある迷宮で黄色の鍵を手に入れたら、ほかの迷宮の黄色い鍵つきの扉も開けられるというわけ。複数の迷宮を探索し、鍵を見つけて行動範囲を広げていきましょう。

迷宮で一族がくり広げる死闘

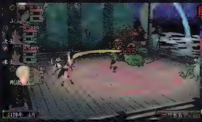
プレイヤーは、一族の中から最大4人の出撃隊を編成し、魑魅魍魎が徘徊する迷宮を探索。迷宮内でも容赦なく過ぎ去る時間のなかで戦闘を行い、経験値や武器、術の巻物などを入手しながら、一族を強化していく。鬼と化した神様"鬼神"との戦いや、特殊な迷宮である"百鬼祭り"など、奥に進むほど戦いは過酷になる。



⬆敵の姿を視認できるシンボルエンカウントを採用。敵に触れると戦闘に突入。相手の背中から触れると先手を取れる。

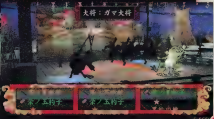
4名編成の出撃隊で迷宮を探索

ターン制のコマンドバトルを採用した戦闘は、前列後列からなる2列編成で挑み、相手の大将を倒すと、その時点で勝利になる。戦闘中も時間が経過するため、迷宮探索を優先させる場合は大将だけを狙い、経験値や奉納点を稼ぎたいときは敵の殲滅を目指すなど、状況に応じて戦いかたを使い分けていく必要があるのだ。



⬆前列に配置した味方は強力な攻撃をくり出せる一方で、敵の標的になりやすいという危険も。

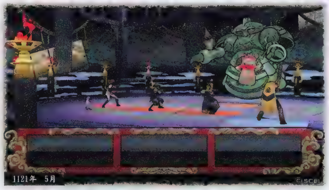
戦利品はスロットの目で決定!!



時間

迷宮内の時間経過は画面右下に表示される火時計で確認できる。すべての火が消えると、1ヵ月が経過。探索期間は1ヵ月単位で延長できるが、健康度が下がる場合があるので注意したい。





鬼神（おにがみ）

迷宮内に潜み、強力な攻撃を仕掛けてくるボス敵で、各迷宮に複数体存在する。もとが神様だけに、強さは折り紙つき。特定の条件を満たして倒すと天界に戻り、交神の対象になるぞ。



➡百鬼祭りがどの迷宮で行われるのかは、プレイヤーごとに異なる。

百鬼祭り

迷宮内にある、1年で1ヵ月間だけ開く入り口から入れる迷宮。内部はつねに火時計が赤く、スロットでレアな戦利品が入手しやすい状態だ。最深部には、都から奪われた"祭具"が眠っている。



⬅百鬼祭りの入り口。物語を進め、特定の条件を満たすと出現する。



鬼たちが踊るお祭り騒ぎ

⬅百鬼祭りに足を踏み入れると、祭り囃子に乗って踊る鬼たちの行進が出現。後にくり広げられる死闘を盛り上げる。

敵もお宝もお祭り仕様

➡出現する鬼たちは、つねに踊っている状態。戦利品スロットも、よりレアな道具で止まりやすくなっているぞ。



阿部晴明の姿が!?



⬆迷宮の最深部には、奪われた祭具とともに宿敵である阿部晴明が待つ。祭具の盗難や百鬼祭りも、彼が仕掛けたのだろうか？ 果たして、その目的とは!?



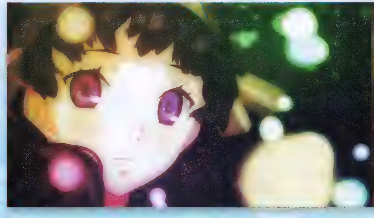
ひとりの錬金術士と

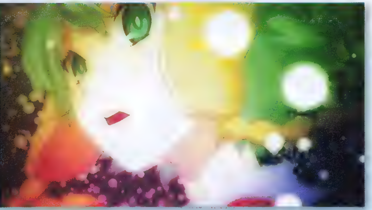




ふたりの錬金術士の紡いだ道は

新たな物語へと引き継がれる





発売直前特集

2012年から始まった“黄昏”シリーズ。ゆっくりと滅びへ向かう世界で奮闘する錬金術士たちの物語は、この『シャリーのアトリエ』でひとつの区切りを迎える。発売直前となる今回は、登場人物やシステムなど、本作の見どころをまとめて紹介。描き下ろしイラストや読者プレゼントもあります！

黄昏の海の錬金術士
Atelier Shallie
シャリーのアトリエ

プレイステーション3 PS3	ガスト　7月17日発売予定　6800円［税抜］（7344円［税込］）		
ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ファンタジー
通信機能	ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	1人
		CERO	12歳以上対象
プレミアムボックスは9800円［税抜］（10584円［税込］）、ダウンロード版は6000円［税抜］（6480円［税込］）、ディレクタ　岡村佳人、キャラクターデザイン　左			

※『シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～』の画面は開発中のものです。

『シャリーのアトリエ』を始める前に
黄昏シリーズの歩み

本作の物語は、新規のキャラクターを中心に展開するため、過去作を知らなくても楽しめる。とはいえ、過去作を知っていれば、ニヤリとできる一面があるのも確か。ここでは、前2作を若干ネタバレ気味で紹介！

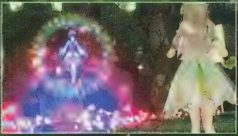
アーシャのアトリエ ～黄昏の大地の錬金術士～

PS3 2012年6月28日発売



記念すべき黄昏シリーズ第1作。黄昏の世界のとある地方で、薬士として暮らしていた少女アーシャの、行方不明の妹ニオを捜す旅が描かれた。旅の中で錬金術を学び、その甲斐あってニオと再会を果たしたアーシャだが、妹を救う過程で自分がしたことは正しかったのかと悩む。彼女はその答えを求めて、キースグリフやオディーリアらとともに新たな旅に出た。

黄昏に消えた妹を捜して





⬅⬆失踪した妹がどこかにいることを知ったアーシャ。住み慣れたアトリエを離れ、黄昏の大地を巡る旅へ。

キャラクターピックアップ



ウィルベル 魔法使いの一族の少女。アーシャに修行を手伝わせるちゃっかりもの。

リンカ 護衛のスペシャリスト。戦闘技術は一流だが、それ以外はからっきし。

キースグリフ 異国から来た、凄腕の錬金術士。アーシャに数々の助言を与えた。

オディーリア 前時代の錬金術で作られた、オートマタ(自動人形)。甘いものが好き。

ハリー 大手の商会の経営者であり、好事家。錬金術に興味を持っている。

エスカ&ロジーのアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～

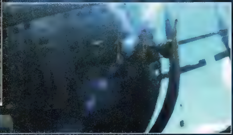
PS3 2013年6月27日発売



「アーシャのアトリエ」のエンディングから1年後の世界が舞台。主人公選択制が導入され、錬金術士のエスカとロジー、どちらを主人公に選ぶかで、物語の描かれかたが変化した。冒険の拠点は、リンゴが名産の街コルセイト。この街で役人として働くことになったエスカとロジーは、誰もたどり着いたことのない"未踏遺跡"を調査するため、手を取り合う。

空の彼方へ夢を追いかけて





⬆➡乱気流の影響で、気球では近づけない未踏遺跡。錬金術を駆使して作り出した飛行船で、遺跡へ乗り込む！

キャラクターピックアップ



ウィルベル 修行を継続中の魔法使い。アーシャの妹と行動している。

リンカ コルセイトに赴任し、エスカたちの上司として働く。

レイファー やり手のトレジャーハンター。ハリーとは旅仲間。

ハリー 商会を部下に任せ、珍品を求めて冒険家になった。

ソール 経理を担当する毒舌な役人。お菓子を作るのが得意。

カトラ 露天商を営む少女。お調子者で、儲け話に目がない。

黄昏こぼれ話 前作、前々作をいま遊ぶなら？ これから『アーシャのアトリエ』をプレイする！ という人には、多数の要素が追加されているプレイステーション Vita用ソフト『アーシャのアトリエ Plus』がオススメ。また、『エスカ＆ロジーのアトリエ』は、お手ごろ価格の"PlayStation 3 the Best"版が発売中だ。

オアシスの街に集う人々

シャリーと仲間たち

辺境の地“黄昏の海”、その中で人々の拠点となっているオアシスの街ステラード。“シャリー”の愛称を持つふたりの主人公はこの街で出会い、頼れる仲間たちとともに、黄昏の海を巡る問題に立ち向かっていく。



バトル参加

シャリステラ

声:小岩井ことり

“船の一族”が暮らす、ルギテン村の長の娘。水涸れによって存亡の危機に瀕している村を救う方法を求め、ステラードを目指して旅立つ。使命感が強く、とても真面目。

バトル参加

シャルロッテ・エルミナス

声:上坂すみれ

亡き父親に代わり、錬金術のアトリエを営む少女。現在は貧乏生活を送っているが、“いつかビッグになる”というあいまいな野望を胸に、日々の仕事に励んでいる。





船の一族

錬金術の遺物“船”を守る一族。古い伝承や錬金術も伝わっている。



コルテス

声:松岡禎丞

シャリステラの幼なじみで、護衛役。伝統に縛られた一族のありかたに疑問を持つ。

バトル参加

テオクーガ

声:青森 伸

船大工であり、一族のご意見番でもある。シャリステラが小さいころから面倒を見てきた。

シャルロッテの家族と友人

ステラードで生まれ育ったシャルロッテには、大切な母や友人がいる。



ナディ・エルミナス

声:久川 綾

何を考えているのかわからない、シャルロッテの母親。娘を誰よりも信じている。

ミルカ・クロッツェ

声:日高里菜

シャルロッテの幼なじみ。物静かで毒舌。留学して錬金術を学んだ経験がある。

バトル参加

魔法使い

精霊と契約し、力を行使できる魔法使いは、世を忍んで生きている。



バトル参加

ウィルベル・フォル＝エルスリート

声:瀬戸麻沙美

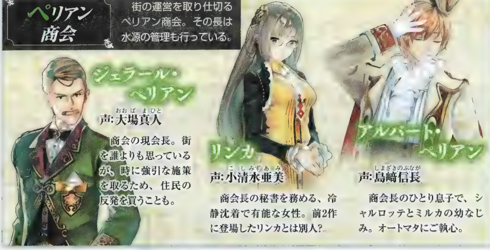
一人前を目指して修行を続けている魔法使い。成りゆきでシャルロッテの師匠になる。

黄昏こぼれ話　ウィルベルと風の王、火の王

ウィルベルは、『アーシャのアトリエ』では精霊“風の王”、『エスカ＆ロジーのアトリエ』では精霊“火の王”と出会い、契約を交わした。彼女がバトルで使用するスキルの中には、風の王と火の王の力を借りているものがある。その演出にも注目してみてほしい。

ペリアン商会

街の運営を取り仕切るペリアン商会。その長は水源の管理も行っている。



ジェラール・ペリアン
声:大場真人

商会の現会長。街を誰よりも思っているが、時に強引な施策を取るため、住民の反発を買うことも。

リンカ
声:小清水亜美

商会長の秘書を務める、冷静沈着で有能な女性。前2作に登場したリンカとは別人?

アルバート・ペリアン
声:島崎信長

商会長のひとり息子で、シャルロッテとミルカの幼なじみ。オートマタにご執心。

回収屋

さまざまなものが落ちている黄昏の海。それらを回収して売る者がいる。



ローゼミア
声:原 由実

個人の船で放浪している回収屋。浮世離れした雰囲気を持つ。とある理由から回収屋になった。

財協組合とトレジャーハンター

財宝が眠る黄昏の海には、数多くのトレジャーハンターがいる。財協組合は、彼らのまとめ役だ。



レイファー・ラックベリー
声:増谷康紀

ロマンを求めるトレジャーハンター。腕は一流で、すでに数々の成果を上げている。

ラウル・ヒレイト
声:鶴岡 聡

財協組合の現組長。人望が厚く、ふたりのシャリーにも協力的。商会長とは不仲。

ユリエ・クロッツェ
バトル参加

声:伊藤かな恵

一匹狼のトレジャーハンター。ミルカの姉で、妹を幸せにするために活動している。

ホムラ
バトル参加

声:照井春佳

動物に似た種族"ホムンクルス"のトレジャーハンター。古の時代の剣術を扱う。

ハリー・オルソン
声:真殿光昭

レイファーとの旅を続けている冒険家。新たな交易ルートを作ろうと模索している。

コルセイトからの来訪者

前作に登場した役人の組織"コルセイト支部"。その支部から、ステラードに人員が派遣されてくる。



ソール・グラマン
声:松原大典

ステラードに新たに支部を設立するため、赴任。相変わらずお菓子作りが好き。

エスカ・メーリエ
声:村川梨衣

街の調査のため、ソールが呼んだ錬金術士。食べもの関係の調合をすることが多い。

カトラ・ラーチカ
声:うの ちひろ

故郷で商売を成功させた後、さらなる儲け話を求めて旅に出た雑貨屋。怪しい品を売る。

探究者

真理を求めて旅を続ける者たち。世界を覆う滅びの現象"黄昏"の謎を追っている。



キースグリフ・ヘーゼルダイン
声:中田譲治

流浪の錬金術士。錬金術の歴史に詳しい。"不肖の弟子"とは行動を別にしている模様。

バトル参加

オディーリア
声:佐土原かおり

キースグリフの助手として旅に同行しているオートマタ。以前は図書館の司書だった。

黄昏こぼれ話
依頼は財協組合から受けよう

住みやすい街作りを目指すラウルは、住民たちからの多彩な依頼を取りまとめて、シャリーたちに紹介してくれる。多くの依頼をこなすと、ラウルがシャリーたちを信用するようになり、報酬が多い依頼が受けられるようになる。街のためにも、積極的に依頼を達成しよう。

女の子はあれもしたい、これもしたい
ライフタスクをこなせ

プレイヤーは、プロローグが終わった後、シャリステラとシャルロッテのどちらかを操作キャラクターに選び、ゲームを進めていくことになる。“ライフタスク”システムを軸とする、本作のプレイの見どころを紹介。



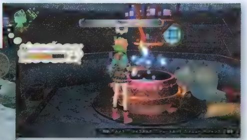


シャリーは“やりたいこと”をつぎつぎと思いつく

本作で初めて導入されたシステム“ライフタスク”。これは、プレイ内容に応じて、主人公が“やりたいこと”をどんどん思いつくというものだ。たとえば、調合に集中していれば、調合に関する新たな目標を思いつく。バトルをくり返せば、バトルに関する目標が浮かんでくる。どのライフタスクから達成するかは自由だ。かなりの数の目標が用意されているので、飽きのこないプレイが楽しめる。

調合に励むもよし
魔物と戦うもよし





CHECK　ライフタスクは大きく分けて5種類

ライフタスクは、物語に関わる“メイン”、日々の生活で思い浮かぶことをまとめた“心”、調合や戦いの技術に関する“技”、体を動かすことにまつわる“体”、そして、ほかの人に関係する“人”の5つのカテゴリーに分けられ、カテゴリーごとにリストで確認できる。

達成すればボーナスゲット



➡各ライフタスクには、“達成ボーナス”が設定されている。経験値やステータスがアップするなど、いいことだらけだ。

“メイン”の目標に注目

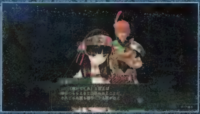


⬅ストーリーは、メインのライフタスクを達成すると進む。自分なりのペースでこなしていこう。

メインのタスクを達成するとストーリーが進行する

[illegible]

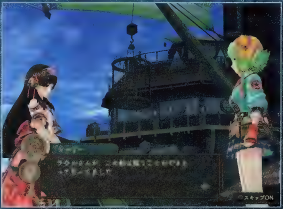
操作キャラクターの視点で描かれる本作の物語。ゲーム序盤では、シャリステラとシャルロッテは別々に行動しているため、まったく違う物語が展開する。シャリステラは、ステラードの人々の信頼を得るため、人手が欲しいというラウルの頼みを聞く。人手不足の影響で、シャルロッテは以前よりも多くの仕事を任されるようになる。やがてふたりは出会うことになるが？



⬅自分の甘さを痛感させられうなだれるシャリステラ。



➡仕事のなさを嘆くシャルロ[illegible]



⬆[illegible]ステラ。彼女の意思を知ったシャルロッテもまた、決断する。

黄昏こぼれ話
物語を彩る歌曲にも注目(注耳？)

本作には、8組のアーティストが手掛けた、黄昏の世界を表現した歌曲の数々が収録されている。どのシーンで流れるかはプレイしてからのお楽しみ！　ちなみに、本記事の担当編集者のお気に入りは、『みるいろの星』(南壽あさ子)と、『渇きの輪郭』(ACRYLICSTAB)です。

止めどきを見失うアイテム調合

素材を組み合わせて新たなアイテムを作り出す"調合"は、本作の醍醐味。調合をくり返せばくり返すほど、作れるアイテムが増えていく。理想のアイテムを作ろうと試行錯誤するうちに、時が過ぎる！





新要素チェインを使いこなして調合に励め！

⬅本作の新要素"チェイン"。これは、同属性の調合スキルを連続して使うと発生する。このチェインは、スキルを使えば、効力などに変換可能だ。

CHECK 工夫次第でここまで変わる

下のアイテム"ウニ"を見比べてみてほしい。左は、低質な素材をもとに、調合スキルを使わずに作ったもの。右は、高質の素材を使い、調合スキルを駆使して作ったものだ。このように、過程次第で、アイテムのデキは大きく変化する。





苦労のぶんだけ、いいものに

連携が気持ちいいバトル

前作で導入された、前衛3人・後衛3人が入り乱れるバトルは、本作でさらに進化。キャラクターの個性を活かしたスキルや、後衛によるアシストなど、好評だった部分はそのままに、戦闘のテンポを大きく改善。また、戦況を左右する要素として"バーストモード"が搭載された。これは、バトルでの行動に応じて溜まる"バーストゲージ"が100％を超えることで突入するモードで、後衛による連続アシストアタックをくり出すことが可能になる。攻撃力もアップするので、一発逆転も狙える！



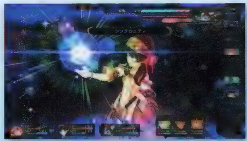




⬅バーストモード中だけ発生させられる、アシスト3連撃"ヴァリアブルストライク"は超強力。

CHECK やっぱり主人公がカギ

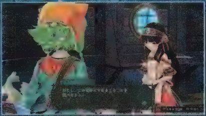
とある事件をきっかけに、シャリステラとシャルロッテの絆が深まると、操作キャラクターに選んだシャリーが、バーストモード中のみ使える専用スキルを覚える。シャリステラのスキルは、使用回数を減らさずにアイテムを使える"コピー"。シャルロッテのスキルは、ふたつの攻撃アイテムを組み合わせて使う"ミックス"だ。うまく利用して勝利を目指そう。

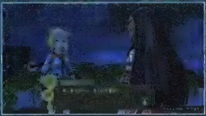




自分の本当の願いは何なのか

"錬金代理の使命を果たしたい" "ビッグなことを成し遂げたい"と考えていたふたりのシャリー。黄昏の海での冒険を続けるうちに、自分が本当にやりたいことは何なのかを考え始める。ふたりはまだまだ若い、年ごろの女の子。時に衝突したり、周囲に助けられたりして、前へと進んでいく。そして、世界の異変を知ったふたりのシャリーは、ある答えを導き出す。







かつて繁栄した錬金術がもたらしたものとは？

黄昏こぼれ話 シリーズのアートギャラリー開催
7月12日（土）～30日（水）の期間、東京の阿佐ヶ谷アニメストリート内"Game Life 阿佐ヶ谷"にて、シリーズの歴代作品のイラストを一挙展示する"アトリエシリーズ アートギャラリー"が開催される。開催時間は11時～18時で、入場料は無料だ。限定グッズ販売もアリ。お見逃しなく！

アニメ『エスカ＆ロジーのアトリエ』でおなじみの

Studio五組の豪華イラスト

先月放送終了したアニメ『エスカ＆ロジーのアトリエ』を手掛けたStudio五組が、ファミ通のためにイラストを描き下ろしてくれました！　来週、ゲーム内でシャリーたちに会うのがますます楽しみになる1枚です。

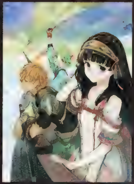


ebten（エビテン）で『シャリーのアトリエ』を購入すると描き下ろしクリアポスターがついてくる！

エンターブレインの通販サイト"ebten（エビテン）"では、ここだけの購入特典を用意しています。ご予約はお早めに！

エビテンはこちら
http://ebten.jp/

イラストレーター左氏の美しいイラストを堪能

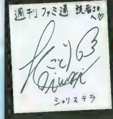




←週刊ファミ通のために左氏が描いたイラストが、A3サイズのクリアポスターセットに。

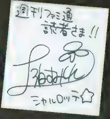
小岩井ことりさん（シャリステラ役）・上坂すみれさん（シャルロッテ役）のサイン入り色紙をプレゼント！

ふたりのシャリーを演じている、声優の小岩井ことりさんと上坂すみれさんのサイン入り色紙を、抽選で各2名様にプレゼント！　欲しい人は、はがきに①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤電話番号、⑥記事の感想⑦、欲しい色紙の記号（AかB）を書いて、218ページのあて先で「シャリーのアトリエ色紙」係までご応募ください。締切は7月24日当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送（7月下旬予定）をもって代えさせていただきます。たくさんのご応募、お待ちしています！



A 小岩井ことりさんサイン入り色紙 2名

B 上坂すみれさんサイン入り色紙 2名



黄昏こぼれ話 アニメDVD/Blu-rayもチェック　アニメ『エスカ＆ロジーのアトリエ』のDVD/Blu-ray第1巻は、7月16日発売予定。『シャリーのアトリエ』で使えるコードなど、豪華特典付き！

次号（7月17日発売）も本作を特集！

第6次情報戦線

かわいい見た目で、さらっとキツイことを言い放つ、超高機能汎用窓口係"プロパくん"。彼のさまざまな表情を見て、これからもレッツ貢献!



FREEDOM WARS® フリーダムウォーズ

プレイステーション ヴィータ Vita	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　6月26日発売　5800円[税抜](6264円[税込])		
ジャンル	アクション	テイスト	近未来
通信機能	マルチプレイ(アドホックモード※)対応、ダウンロードコンテンツ対応、その他ネットワークサービス対応		
ダウンロード版は4800円[税抜](5184円[税込])、プロデューサー:吉澤純一、開発:シフト、ディンプス　※アップデート後は、プレイ人数1〜8人、インフラストラクチャーモード対応		プレイ人数	1〜4人※
		CERO	12歳以上対象

立体的かつ高速に移動できる荊(イバラ)などを駆使して、大型の敵から市民(シヴィリアン。以下、市民)を奪還する、マルチプレイアクションゲーム『フリーダムウォーズ』。今回は、効率のいい減刑方法や武器に付加するモジュラーなどの解説に加え、第5情報位階権限(以下、第5コード)の攻略情報をお届け。開発者9名へのインタビュー企画も見逃すな!

これから始める咎人も すでにクリアーした咎人も 必見の攻略情報満載!

オシャレを楽しもう! 服のアレンジ編

第5コードまでに着用できる服は、咎人配給服、アクセサリ配給服、88式軍装服、97式軍装服、戦闘装着被服装備、寒冷地仕様軍服の6種類(※)。新たな服を着たいときは、各服を着る権利解放を行う必要がある。そんな服の数々を、ボタンひとつで変えられるアレンジ版も含めて紹介!



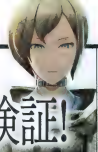
←アレンジ可能な服は、選択中に□ボタンを押すと服のデザインを変更できる。





本作のツイートは、このハッシュタグをチェック! #フリーダムウォーズ

※ダウンロードコンテンツを除く。



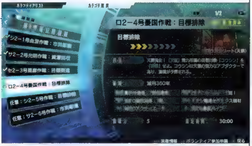
100万年の束縛から逃れるため
効率のいい減刑方法を徹底検証！

発売から約3週間が経ち、すでに本編をクリアーし、減刑にはげんでいる人も多いだろう。そこで、効率的な減刑方法を第5コードまでのボランティアで検証した。



検証1 VERIFICATION1

ボランティアを多くこなすか、資材を集めて納品するか
どちらの遂行方法がいいのか



ボランティアの回数を多くこなした場合と、資源をひたすら集め、クリアー時に納品した場合ではどれほど減刑年数に差が出るのか。制限時間を1時間とし、それぞれの目的に合うボランティアを選んで実践した。得られた減刑年数と同時に獲得したGDPPも掲載する。

なお、ボランティアを多くこなす検証時には、条件達成の過程で撃破した敵資源だけは納品し、減刑年数に加えてもいい形にした。これは、クリアー時の減刑年数だけでは、クリアーと資源納品の2種類で減刑できる納品重視の検証に対して不利になるのを防ぐためだ。

ボランティアクリアーを優先

ボランティアはロ2-4号憂国作戦。2回目以降の減刑年数が360年と第5コードの必須ボランティアより多く、すぐ会敵できる点もいい。武装レベル6の仲間を連れ、主人公の装備はレベル6の隼影とEZ-カッツェⅠで挑んだ。1回のクリアー時間は4分ほどで、ロード時間などを加算しつつ、1時間で11回クリアーした。



多目的火器を装備した仲間と短期決戦を狙う

←捕縛性能を装備して、ドラッグダウンやチャージ技の2段階目を活用。敵に行動を許さない戦いを意識するといい。

結果：1時間で11回クリアー

減刑年数：8008年　獲得GDPP：11029pt

資源を集めて数多く納品するのを優先

検証に選んだのはプ4-2号蛍雪作戦。出現する敵咎人を倒し続けて武器を入手する。非常に狭いフィールドなので、機動力に優れる小剣や携行火器を持っている咎人を連れていき、30分近くまで粘った。結果、ボランティアクリアー回数は2回だったが、クリアー回数重視の検証と比べて5倍近い数の資源を納品できた。



市民を建物の上や裏側に置くのがコツ

←味方の護送機付近まで市民を運んでおけば、仮に敵が搬送しようとしても、阻止する時間には余裕がある。

結果：1時間で2回クリアー

減刑年数：5292年　獲得GDPP：14188pt

検証結果 減刑するならクリアー回数を重視！

ボランティアの遂行回数を多くこなすほうが、減刑年数で資源納品の検証と2716年の差をつけた。納品できる資源は圧倒的に少なかったが、アブダクターから入手できる希少度の高い資源や、ボランティアクリアー報酬、もとの減刑年数のよさが響いた。



セルガーデン（廃棄区画）でも検証！

1時間で、第5区画の廃棄区画で資源を集めて納品した場合も検証。[illegible]獲得GDPPは3557と、上の検証と比べて効率は悪かった。ただ、非実在資源ゴミを287個も入手できたので、アイテム交換を重用する人には最適だ。



はみ出し解説① 廃棄区画の構造
ロウストリートごとに存在するセルガーデンの内部、廃棄区画では、資源が獲得できるが、その区画の壁や階段の位置は入るたびに変化する。ただ、無数に分かれているわけではなく、いくつかのパターンがあるので、廃棄区画での資源収集をメインにするなら、構造の変化を把握しておくといい。

そのまま納品するのがいいのか、生産するのがいいのか

検証2

資源はそのまま納品? 武器やアイテムを生産してから?

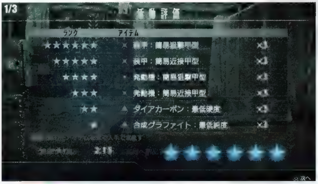
VERIFICATION2

ボランティアの中で得た資源は、そのまま納品するのと、プラントに投入して武器などを生産させてから納品するのでは、どちらが減刑の効率がいいのか。納品方法の違いによる減刑年数の差を調べるため、検証用のボランティアとして、納品と武器生産にそのまま使える"ダイアカーボン:最低硬度"、"合成グラファイト:最低純度"が入手可能なセ2-1号血涙作戦を選択。プラントの稼働時間を考慮し、制限時間ではなく、10回のボランティア遂行で入手した資源を使う形にし、その資源を納品するか、生産に使うかで検証を行った。



資源をそのまま納品するのを優先

セ2-1血涙作戦は、少数の敵咎人と小型アブダクターしか登場しないので、市民の搬送は味方に任せ、自分は近くの敵咎人だけは倒しつつ、資源の収集を最優先した。この流れをこなせば、1回のボランティア遂行につき2分半ほどでクリアー可能。規定の10回まで30分とかからず、集まった資源は全部で337個に及んだ。

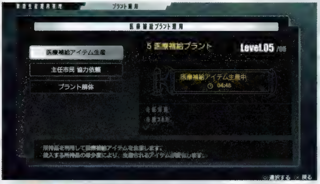


←"ダイアカーボン:最低硬度"と"合成グラファイト:最低純度"は、ボランティアのクリアー報酬のため、安定して入手できるのが強み。

結果 減刑年数:1001年 獲得GDPP:2990pt

資源で生産してからの納品を優先

左記の検証で入手したアイテムを使い、稀少度の高いものから、銃火器のEZ-カッツェ Iを1個、EZ-ヴォルフ I ausf.Fを3個、近接武器ではムラサメ Mk.9を1個、L-6E1を2個生産。残った資源は、すべて医療補給プラントにつぎ込んだ。その結果、手に入れたアイテム数での最多は、"ファーストエイド"の104個となった。

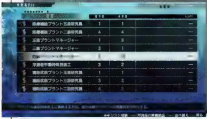


←医療補給、補助武装プラントの生産時間は5分と短い。四級プラントマネージャーを使えば、すぐに生産アイテムが入手できる。

結果 減刑年数:3853年 獲得GDPP:11502pt

検証報告 いらぬ資源はプラントに放り込め!

[illegible]したアイテムを納品したケースが、減刑年数[illegible]武装[illegible]で、使[illegible]はプラントの生産に[illegible]。



←生産アイテムを短時間で多く[illegible]マネージャーは必須だ。

総括 ボランティアは回数をこなし、資源は合成してから納品!

今回の結果から、効率よく減刑するためには、[illegible]でクリアーできるボランティアを多くこなすか、[illegible]た[illegible]を合成してから[illegible]いという結果が出た。では、具体的にどういった傾向のボランティアをこせばいいのか、どのような生産アイテムを納品すればいいのか、右で一例を紹介する。とくにボランティアの傾向は全コードでほぼ共通のため、やり込む際の参考にしてほしい。

[illegible]にクリアーできるボランティア

- [illegible]5-3号[illegible]作戦など

[illegible]は体力の低い[illegible]やアクセサリが敵。高威力の多目的火器を使えば、ほぼ一撃で倒せるためすぐにクリアー可能。こまめな武器の回収も忘れずに。

- 任[illegible]:サ3-7号[illegible]など

[illegible]コードでも、天[illegible]アブダクターが敵だったり、任意参加のボランティアは減刑年数が多め。なるべく目標の敵が少ないものを選び、回数をこなそう。

合成しておきたいアイテム

- ファーストエイド
- Will'Oパック



はみ出し解説②
マイン系の使い道

AAマインやAPマインなどの地雷系アイテムは、敵が近づくと爆発するだけでなく、地雷本体にこちらから攻撃を加えることでも起爆できる。地雷を設置した場所の近くを通ろうとしている敵がいたら、自動で起爆するのを待たず、近接攻撃や射撃で強引に爆発させて攻撃するというのもありだ。

武器の能力を最大限に引き出す

モジュラーを活用する



武器改良で付与できるモジュラーは、能力を底上げし、より強力な武器を作るために必要な要素。付与する際の法則と、武器種ごとにオススメのモジュラーを解説する。

武器を改良してモジュラーを付与する

モジュラーの付与においては、ベースとなる武器と、素材となる武器のふたつが必要。武器改良が完了すると、素材となった武器はなくなり、素材用の武器に付与されていたモジュラーが、ベースとなった武器へいくつか継承されるほか、新たに何らかのモジュラーがランダムで付与される。なお、どちらの場合も付与するモジュラーの種類は選択できない。ただし、武器改良時に特定の資源を追加で投入すれば、ある程度狙ったモジュラーを付与できる。



モジュラーの最大数は武器の希少度で決定する

←モジュラーの数は武器の希少度の高さで決まり、最低でひとつ、最大で12のモジュラーを同時に付与可能。

武器改良の仕組みの一例(希少度2の場合)

武器A WEAPON A

1. 威力アップ
2. 移動速度ダウン
3. なし
4. なし

武器B WEAPON B

1. 対頭部ダメージアップ
2. 集弾性能アップ
3. 炎属性アップ
4. なし

→ プラントへ投入 ←

武器A' WEAPON A'

1. 威力アップ 【保持】
2. 移動速度ダウン 【保持】
3. 対頭部ダメージアップ 【継承】
4. 集弾性能アップ 【継承】
5. 対腕部ダメージアップ 【新規】
6. なし

改良後の文字色について

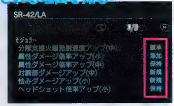
●青　威力の上昇を始めとする、各人にとってプラスの効果が発動されていることを示す。

●赤　威力の低下を始めとする、各人にとってマイナスの効果が発動していることを示す。

●黒　効果が発動していないか、その武器種にとって意味のない効果が発動していることを示す。

① 武器にモジュラーが付与される理由を知る

ひとつの武器に複数のモジュラーを付与するなら、"付与される4つの理由"を覚えておこう。たとえば、威力アップだけが付与されている武器を素材にして、ベースの武器へ確実に継承させるといったように、それぞれの特性を活かすことで、より強力な武器が生み出しやすくなる。



↑モジュラーが付与された理由は、改良後に表示される画面で確認が可能だ。

付与される4つのケース

●新規
生産や改良時に付与される効果。内容はランダムで決まるため、強力な効果を付与できる可能性を秘めている。

●継承
素材から継承した効果。ベースの希少度で継承できる数が決まっており、それを超えた場合は一部が付与される。

●保持
ベースの武器に付与されていた効果。素材に同じモジュラーを持つ武器を投入することで、この状態にしやすい。

●添加
追加投入した資源によって付与された効果。添加で追加される効果は、新規と継承より優先して付与される。

② 継承の特徴を知る

ベースと素材の武器に同じ性能のプラスとマイナスの効果が共存する場合、改良後の武器には必ずプラスの効果が付与される。愛用の武器にマイナスの効果が付与されてしまった場合は、素材にプラスの武器を投入して打ち消そう。



←追加投入の資源でプラスの効果を発生させられる場合も、マイナスの効果を消せる。

マイナス効果を打ち消す例

成功例

武器A(希少度2)	武器B(希少度2)
威力ダウン	威力アップ
雷属性アップ	移動速度アップ

↓プラントへ投入

完成武器(希少度2)	
【保持】威力アップ	【保持】雷属性アップ
【継承】移動速度アップ	【新規】集弾性能アップ

失敗例

武器A(希少度2)	武器B(希少度2)
威力ダウン	炎属性ダウン
雷属性アップ	移動速度アップ

↓プラントへ投入

完成武器(希少度2)	
【保持】威力ダウン	【継承】炎属性ダウン
【保持】雷属性アップ	【新規】集弾性能アップ



モジュラーの基本❶ プラスの効果も消える
改良時には、ベースの武器に付与されているプラスの効果が消えてしまうこともある。資源を追加投入すればある程度操作できるが、消える効果は基本的にランダムなので、能力の高いモジュラーが付与できたときは、たとえマイナスのモジュラーが付与されていても妥協することが大切だ。

近接武器のオススメモジュラー

近接武器に付与できるモジュラーは、一部を除きすべて同じ。その中でも、近接武器限定で付与できるクリティカルに関連するモジュラーは強力だ。この効果があれば、ダメージにボーナス値が加算されやすくなり、敵を素早く倒せる。ボランティアを効率よくこなすためにも、できる限り付与すること。



ダメージをアップするモジュラーを付与しよう

⬅クリティカル関連のモジュラーに、攻撃の威力や属性値を上昇させるモジュラーと組み合わせて、敵に与えるダメージを増やせ！

近接武器と相性がいいおもなモジュラー

❶移動速度アップ
装備中の移動速度が上昇するため、敵の動きに対して対応しやすくなる。

❷○○部ダメージアップ
特定のパーツへ与えるダメージを上昇させ、パーツ破壊が狙いやすくなる。

❸クリティカル発生率アップ
近接武器限定で効果が発動。クリティカルが発生する確率が上昇する。

❹クリティカルダメージ倍率アップ
近接武器限定で効果が発動。クリティカル発生時のダメージが上昇する。



COLUMN

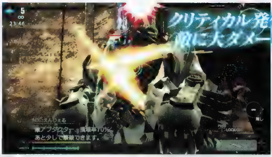
レッツ学習～モジュラー編・その1～

攻撃能力を最大まで高める

近接武器の能力を最大に引き出すモジュラーの組み合わせの一例を紹介。威力を上昇させるモジュラーを中心に付与させれば、敵に与えるダメージを底上げできる。移動速度も上昇させ、わずかな隙にも攻撃しやすくしておこう。

付与したいモジュラーリスト

❶威力アップ
❷クリティカル発生率アップ
❸クリティカルダメージ倍率アップ
❹全属性攻撃力アップ
❺対胴部ダメージアップ
❻対脚部ダメージアップ
❼怯みダメージアップ
❽移動速度アップ



クリティカル発生率を上げ敵に大ダメージを与える！

⬅ヒットアンドアウェイが基本の立ち回り。敵の脚部を攻撃しつつ、動きが止まったら敵のケージに狙いを定め、大ダメージを与えるのだ！

遠距離武器のオススメモジュラー

射撃関連の性能を強化するモジュラーは多数存在し、遠距離武器はこれらを付与して初めて真価を発揮するといっても過言ではない。また、EZ-カッツェ系やEZ-ヴォルフ系などに付与できる連射速度アップを始め、特定の武器のみに効果を発揮する効果もあるので、性能に合わせたモジュラーを組み合わせて付与しよう。



遠距離武器限定のモジュラーを活かそう

⬅連射速度アップやマガジン量アップなど、遠距離武器限定のモジュラーにはすべての銃火器において必要な効果が揃っている。

遠距離武器と相性がいいおもなモジュラー（すべて遠距離武器にのみ効果が発動）

❶有効射程距離アップ
有効射程距離が上昇し、より遠距離にいる敵にダメージを与えやすくなる。

❷集弾性能アップ
集弾性能を向上させ、連続で射撃し続けても照準がぶれにくくなる。

❸弾数アップ
マガジン内の弾数を増やし、一度のリロードでより多くの弾を補給できる。

❹マガジン量アップ
最大マガジン量を増やし、射撃し続けても弾切れが発生しにくくなる。



COLUMN

レッツ学習～モジュラー編・その2～

武器種ごとに性能を引き出す

火力は随一だが、移動速度が遅かったりと、扱いづらい分隊支援火器は、モジュラーを活用して短所を補おう。限定のモジュラーである分隊支援火器発射速度アップは、武器の稼働から発射までのタイムラグを短くできる。

付与したモジュラーリスト

❶威力アップ
❷属性ダメージ倍率アップ
❸移動速度アップ
❹有効射程距離アップ
❺集弾性能アップ
❻弾数アップ
❼マガジン量アップ
❽分隊支援火器発射速度アップ



武器種の長所を伸ばすモジュラーを付与しよう

⬅移動や発射速度が遅いという短所を補うだけでなく、長所である威力や弾数をもさらに強化！ 目標に向かって思う存分撃ちまくれ！

戦闘装着被服装備(男)



武器に"新規"で追加されるモジュラーは、選ぶことができないものの、必ずひとつはプラスの効果が付与される。モジュラーが付与されていない武器を素材にしても例外ではないので、狙っているモジュラーが付与されるまで、希少度が低い武器を素材に改良をくり返すのも手だ。



すべての咎人を勝利に導くポイントを解説

第5コードのボランティア攻略

第5コードで受注できるボランティアは、全部で9種類。ここまで進むと力押しだけでのクリアーは難しくなる。要所のポイントをしっかりと覚えて戦っていこう。

第5コード 敵軍排除

シ5-1号修羅作戦

難度	★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	1500(300)	制限時間	45分	継戦力(敵軍)	5(40)
特別成果報酬条件	アクセサリの戦闘不能回数が規定以下	報酬	天然グラファイト:低純度×3				

アブダクターは出現せず、敵咎人のみの戦闘となる。ハルと合流後に敵咎人が出現するので、仲間とはぐれずに各個撃破していこう。敵咎人の中には、スパイダーネットを撃ち出してくるものもいる。触れると一定時間動きを封じられてしまうので、近づかないように。治療性荊質を持つベアトリーチェが同行しているが、プレイヤーも治療性荊質を装備して回復や状態異常回復に努めれば戦いは安定する。



みずからサポート役に

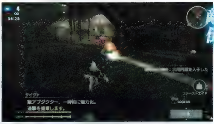
⬅治療性荊質は、仲間の体力回復だけでなく、スパイダーネットなどの状態異常も回復できる。小回りの利く携行火器などの武器を使って、仲間をサポートしながら戦っていこう。

第5コード 目標排除

ジ5-2号紅焔作戦

難度	★★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	1500(300)	制限時間	45分	継戦力	5
特別成果報酬条件	継戦力を減らさずにクリアー	報酬	CNT補強材:低硬度×3				

複数の敵咎人が高所に出現するので、荊アクションで素早く上るか銃火器で対処しよう。敵咎人せん滅後に出現するアブダクターは砲撃型。狭い地形も相まって非常に戦いづらいので、早々に砲台を破壊しておきたい。アブダクターに張りつけば砲撃も回避できるので、振り落とされる直前までは積極的に溶断を狙っていこう。終盤に増援で敵咎人が出現したら、そちらのせん滅を優先するといい。



敵咎人を優先して倒していくとラク

⬅敵咎人を残しておくと、死角から攻撃され瀕死になりやすい。また、敵咎人が落とすブラスターは高威力。アブダクターへの有効な攻撃手段となるので積極的に使うべし。



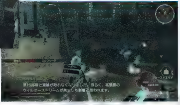
COLUMN

レッツ学習！ ～ボランティア編～

プレイヤーの選択次第で先の展開に大きな変化が起こる

第5コード開始とともに発行される“修羅作戦”と“紅焔作戦”は、どちらかしか受注できず、クリアーすると未受注の作戦はリストから消える。片方しか受けられないので、選ぶときはよく考えよう。ちなみに、修羅作戦ではハルを、紅焔作戦ではアンの救出に向かうことになるのだ。





今後の展開にも影響する重要なボランティアだ

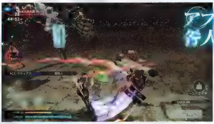
⬆➡クリアーだけを考えるなら、修羅作戦が難度が低くオススメ。だが、それだけで決めると後悔するかも……？

第5コード 敵軍排除

シ5-3号寂光作戦

難度	★★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	1550(310)	制限時間	45分	継戦力(敵軍)	5(25)
特別成果報酬条件	継戦力を減らさずにクリアー	報酬	ダイアカーボン:低硬度×3				

敵アブダクターと敵咎人が広場に同時に出現する。敵咎人は継戦力がゼロになるまで出現し続けるので、アブダクターをいつまでも残しておくと、きびしい戦いになる。多少のダメージを受けることは覚悟してでも、アブダクターを優先して倒そう。初回は1名だけ同行者を選べるので、敵咎人を優先して攻撃する、カイなどの仲間を同行させれば、プレイヤーはアブダクターの攻撃に集中しやすくなる。



アブダクターより咎人を優先する場合は

⬅プレイヤーが敵咎人の処理にまわる場合は、アブダクターを優先して攻撃する仲間を同行させよう。治療性荊質を装備して、敵咎人を攻撃しながら、仲間の回復をするといい。

寒冷地仕様軍服(男)



テータの見かた　**難度**……星の数で表す。星の数が多いほど、難度が高い。　**減刑年数**……ボランティアをクリアーすることで減刑される年数。カッコ内は2回目以降にクリアーした際のもの。**制限時間**……この時間内にボランティアを遂行しなければ、ボランティア失敗となる。　**継戦力**……プレイヤーが蘇生されないまま一定時間が経過し、再転送されたときに消費する。これがゼロになるとボランティア失敗となる。カッコ内は敵軍のもの。　**特別成果報酬条件**……ボランティアに設定されている、隠された条件。これを達成することで、通常の報酬とは違った資源を入手できる。

第5コード **制御システム制圧**

プ5-4号乱妨作戦

難度	★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	1600(320)	制限時間	5分	継戦力	―
特別成果報酬条件	すべての大型アブダクターを破壊する			報酬	廃コンポジット:低強度×3		

フィールド上にある5つの制御装置を、タイムアップ時に敵軍より多く占拠していればクリアーとなる。敵咎人を倒しながら、各所の制御装置の占拠に向かおう。奥には大型アブダクターがいるが、よほどの火力がない限り、アブダクターを相手にしながら制御装置の占拠を維持するのは難しい。クリアーを優先するならば、アブダクターは無視して、敵咎人の討伐と制御装置の占拠のみに集中しよう。

第5コード **敵軍排除**

サ5-5号幽居作戦

難度	★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	1650(330)	制限時間	45分	継戦力(敵軍)	5(50)
特別成果報酬条件	フィールド上にあるすべての資源回収			報酬	超電導廃コイル:低精度×3		

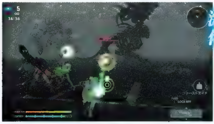
敵咎人のみで、大型アブダクターは出現しない。視界が悪いので、画面上に表示される赤い矢印アイコンで敵咎人の位置を把握しよう。まずは近～中距離にいる敵咎人をすべて倒してから、遠距離にいる敵咎人の撃破に向かうこと。不用意に近づくと、すべての敵咎人の攻撃を受けることになる。特別成果報酬を狙う場合は、アクセサリへの命令に"フィールド資源を回収しろ"を入れておくのもいい。

第5コード **目標排除**

第6情報位階権限 取得考試

難度	★★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	3000(600)	制限時間	45分	継戦力	5
特別成果報酬条件	継戦力を減らさずにクリアー			報酬	ウィルオナイト:低純度×3		

大型アブダクター1体を撃破すると、増援で大型アブダクター2体が出現。せん滅後、さらにコウシン型のアブダクター、特殊T型が2体出現する。厄介な遠距離攻撃を行うパーツの破壊を最優先にするといい。仲間は、治療性荊質を持つマティアスやベアトリーチェがオススメ。戦況が苦しいときは、"蘇生優先"でしのごう。



激戦必至！仲間の回復も行おう

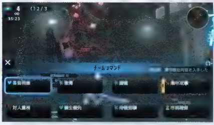
⬅かなりの長期戦となるので、特殊T型出現までは継戦力は温存しておきたい。ドラッグダウンを利用して、可能な限り2体を引き離して戦えば、徐々に勝機は見えてくるはずだ。

第5コード **市民奪還**

任意:プ5-6号作戦

難度	★★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	2500(500)	制限時間	45分	継戦力	5
特別成果報酬条件	すべての大型アブダクターを破壊する			報酬	合成グラファイト:低純度×3		

開始時に出現する、2体の大型アブダクターに市民が捕らえられている。先に市民を救出しても搬送に手こずるので、まずは大型アブダクター2体の撃破を優先しよう。市民奪還に成功すると、3人目の市民が捕らえられている小型アブダクターが出現する。敵咎人も多数出現するが、ここは搬送を優先してしまおう。



すべて撃破すれば報酬が手に入る

⬅終盤に出現する大型アブダクターは、撃破することで特別成果報酬をもらえる。報酬が欲しい場合だけ倒そう。なお、チームコマンドを"集中攻撃"にすると戦いやすい。

第5コード **目標排除**

任意:ジ5-7号作戦

難度	★★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	2500(500)	制限時間	45分	継戦力	5
特別成果報酬条件	アクセサリの戦闘不能回数が規定以下			報酬	HCフレアナイフ×15		

2体のアブダクターが出現。まずチームコマンドを"集中攻撃"にして、遠距離から銃火器でパラドクサ型アブダクター"錆朱"を攻撃しよう。短時間だが1体をおびき寄せられる。そこで、各パーツにダメージを与えておけば、合流後も早々にパーツを破壊でき戦いやすくなる。合流後は、"各自判断"に変えて、2体を引き離しながら戦おう。



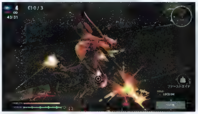
⬆狭い場所のため、スパイダーネットの発射が非常に厄介だ。何よりも主砲の破壊を優先しよう。回転攻撃の予備動作が見えたら、すぐに避けること。

第5コード **市民奪還**

任意:プ5-8号作戦

難度	★★★★★★	初回減刑年数(2回目以降)	2500(500)	制限時間	45分	継戦力	5
特別成果報酬条件	すべての大型アブダクターを破壊する			報酬	CNT廃回路:低集積度×3		

大型アブダクターが2体いるが、市民を1名奪還してしまうと、新たな大型アブダクターが1体出現する。3体同時に戦うのは自殺行為に近いので、最初に出現している2体を撃破するまで、市民を奪還しないように。2体撃破後なら、増援で出現するアブダクター1体に集中できるので楽になる。ちなみに、増援は最大4体まで出現。



⬆特別成果報酬を狙う場合は、4体出現する大型アブダクターすべてを撃破する必要がある。仲間が勝手に奪還しないよう"集中攻撃"にするのがベター。

好みの色にカスタマイズ！

カラーパレット編

カラーパレットの権利解放を行うことで、咎人やアクセサリの服や髪などの色が増えていく。第5コードまでに権利解放できるカラーパレットは、全部で25種類。これらのうち、咎人利用許可カラーとグレースケールのふたつは、最初から利用できる。



⬆ピンクブラウン、アイボリーブラウン、アッシュブランはメイクや唇用のパレット。服のカラーとして利用できない。

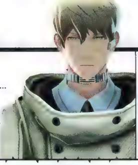


はみ出し解説❸ アクセサリのオススメ武器

アクセサリには銃火器の武器がオススメ。なぜなら、アクセサリは弾切れを起こさないので、弾薬を補充することなく撃ち続けられるからだ。そのため、高威力かつ弾数が少ないような銃火器を装備すれば、メリットだけを最大限に活かすことができる。

主要スタッフ9名に聞く、本作へのこだわり

開発者インタビュー



本作の主要スタッフ9名に、本作へのこだわりを聞いた。ここでしか読めない本作のヒミツなど、必見の情報が満載！ また、プレゼント情報もあるので、お見逃しなく。

メールで聞いた3つのこと

❶あなただけが知っている本作の秘密は？
❷あなたのアクセサリを自慢してください。
❸現在貢献している咎人へメッセージを！

YOU'VE GOT MAIL

シフト ゲームデザイナー

保井俊之（やすい としゆき）氏

❶あなただけが知っている本作の秘密
もともとの企画書での仮タイトルは、“PANOPTICON”という名前だった。冒頭のパンのたとえ話は、声優さんが山寺宏一さんに確定した時点で「イメージが違う！」と思い、すぐに書き換えていまの物になった。ほかにも、いろいろあるけど字数が(略)。

❷あなたのアクセサリ自慢
何だかんだで、渡邉が最初に提示してきた初期状態のデザインにしてしまいます。素っ気ない感じが好きです。戦闘開始時、アブダクターに突撃するとき、後方からロケランを放つ支えっぷりに、いつもグッときます。

❸貢献中の咎人へのメッセージ
咎人の皆さん、そろそろ手強いボランティアに直面していると思います。武器や味方の強化、アイテムの活用、有利な位置取りを駆使して、乗り越えていただければ幸いです。都市国家対戦の、イベント更新もがんばります。

YOU'VE GOT MAIL

シフト ゲームデザイナー／ラインマネージャー

倉田 誠（くらた まこと）氏

❶あなただけが知っている本作の秘密
デビュートレーラーで捕まった咎人カップルは、じつは本編の中にも登場しており、彼らがその後どうなったのかを見ることができます。PTには、彼らのほかにも多数の個性的な咎人や市民が登場していますので、ぜひご覧ください！

❷あなたのアクセサリ自慢
私のアクセサリですが、指示への応答セリフを「あなたを、擁護」みたいに、あえてたどたどしい口調にして、無感情なロボっ娘っぽさを演出して楽しんでいます。

❸貢献中の咎人へのメッセージ
『フリーダムウォーズ』を遊んでいただき、本当にありがとうございます！ 人と人がつながり、祭に参加して欲しいと思い制作に参加した本作ですが、まだまだ祭は終わりません！ 各種更新や運営など、がんばりますので、よろしくお願いします！

YOU'VE GOT MAIL

シフト ゲームデザイナー

征矢健太郎（そや けんたろう）氏

❶あなただけが知っている本作の秘密
モザイク街にいる、出身地を懐かしがっているキャラクターの方言は、じつは茨城弁がベースになっています。本作は地域性が重要なゲームなので、あまりゲームでは使われない方言を使っています。

❷あなたのアクセサリ自慢
なんちゃって関西弁をしゃべらせています。ふだんは冷たい感じのセリフですが、指示を出すと急に親しくなるギャップがおもしろいです。方言キャラ、オススメです。

❸貢献中の咎人へのメッセージ
『フリーダムウォーズ』はシナリオをクリアーして終わり……のゲームではありません。大型アップデートによるオンラインプレイの解禁や、都市国家対戦のオンラインイベントなど、今後もご期待ください！

YOU'VE GOT MAIL

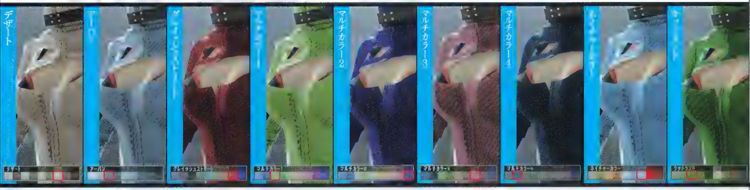
シフト アートディレクター／キャラクターデザイン

渡邉 圭（わたなべ けい）氏

❶あなただけが知っている本作の秘密
“音楽”が服装(軍服以外)のデザインコンセプトのひとつになっています。“音楽ジャンル”の持つ、さまざまな“スタイル”を、デザインに取り込む試みをしています。

❷あなたのアクセサリ自慢
本作の制作期間中から、アクセサリなどの絵をたくさん描いてきたので、デフォルトのアクセサリ(女)に愛着が出てきました。アクセサリの、首回りのルーズな軍服風デザインも気に入っています。

❸貢献中の咎人へのメッセージ
第4階層から、アクセサリの衣装や髪といった見た目のカスタマイズが可能になりますので、お楽しみに。服装の配色は1種類のカラーパレットで完結させると、うまくまとまると思います。おすすめです。



8号連続DLC付録
第3弾は174ページ

『フリーダムウォーズ』8号連続ダウンロードコンテンツ付録の第3弾は、“オーナー”、“メイド”といった文字のデカールパックと、AMMOパックなどが入った戦闘用アイテムパックのセット。すでに本作をプレイしている人も、これから始める人も手に入れて損はなし！ 詳しくは174ページをチェック！

YOU'VE GOT MAIL

ディンプス　エグゼクティブディレクター

塚本高史氏（つかもと たかし）

❶あなただけが知っている本作の秘密

荊のビジュアルが誕生したのは、吉澤Pとのとある打ち合わせ。「昨日、閃いたんです！　荊ってどう?」。いつもの"あの"勢いでプレゼンスタート！　これが無機質な"鎖"から有機的な"荊"へと変わる瞬間でした。

❷あなたのアクセサリ自慢

カラーはブラック！　お揃いデカール！　で、バディー感をアップさせています。セリフは、「蘇生させすぎです！」って感じで、叱ってもらっています(笑)。あと、マルチで遊んだとき用に関西弁仕様でおもしろネタを仕込んでいますね。

❸貢献中の咎人へのメッセージ

お待たせしていますが、インフラストラクチャー機能で遊んでいただける準備をしているところですので、マルチプレイの醍醐味をぜひ期待してお待ちくださいませ。素材収集はもちろんのこと、アクセサリ自慢も忘れずに！

YOU'VE GOT MAIL

ディンプス　リードゲームデザイナー

外尾有樹子氏（ほかお ゆきこ）

❶あなただけが知っている本作の秘密

エレベーター前にいるペドロさんは、機能説明と目印のために開発が置いた仮NPC(ノンプレイヤーキャラクター)の生き残りです(旧呼称：エレベータ小僧)。匠(シフトさん)の手により、いつの間にかあんなにステキな性格になりました。うれしい。

❷あなたのアクセサリ自慢

女／顔2／眉12／瞳1／髪6／180cm程度で胸4。でかい。そういえば、アクセサリの見た目は開発中からずっと同じ設定です。自分のキャラクターは頻繁に変更するんですが……。不思議です。高身長女子への憧憬の表れやも。

❸貢献中の咎人へのメッセージ

皆様、咎人生活をいかがお過ごしでしょうか。貢献ははかどっていますでしょうか。開発の咎人たちも拡張に向けて日々貢献にいそしんでおりますので、今後の展開にもご期待くださいませ。

YOU'VE GOT MAIL

ディンプス　リードゲームデザイナー

玉村篤士氏（たまむら あつし）

❶あなただけが知っている本作の秘密

宙を浮いて移動できる、戦闘用アイテムのスラスターボードですが、あの動作は大剣で行う攻撃のひとつでした。大剣からはオミット(除外)しましたが、動きはおもしろいという声から、スラスターボードとして生まれ変わりました。

❷あなたのアクセサリ自慢

こういうことを書くと、世代がバレますが……(笑)。『宇宙海賊コ○ラ』に出てくるレディをイメージして、アクセサリの外観やセリフを考えました。装備させる武器は、威力3132のLv7:SR42/Customか、威力67142のLv8:AAW-M3/ESを使用しています。

❸貢献中の咎人へのメッセージ

懲役100万年を減刑できた方がどれだけいるのか、開発としては気になるところですが、達成の暁には報酬もありますので、あきらめずにがんばっていただければと思います。

YOU'VE GOT MAIL

ディンプス　リードプログラマー

後藤修一氏（ごとう しゅういち）

❶あなただけが知っている本作の秘密

かつて仲間のNPCは、すべての攻撃を的確に回避し、敵を駆逐していました。そのため、プレイヤーは足を引っ張る存在に……。そこからプレイヤーが蘇生やチームコマンドで主役になるよう、AIを調整しています。

❷あなたのアクセサリ自慢

開発中、体型パラメーターをすべて最大にした女性アクセサリを使っていたのですが、最初は好みじゃないと思いつつも、慣れてくると妙な安心感というか包容力があって、いまではお気に入りです。もっと大きくしたいなぁ。

❸貢献中の咎人へのメッセージ

ロックオンした状態で再度ロックオンボタンを長押しすると、カーソルが白くなり動かせるようになります。この状態でボタンを離すと近い部位にロックオンされますので、狙うのが難しいと感じる人は試してみてください。

YOU'VE GOT MAIL

ソニー・コンピュータエンタテインメント　プロデューサー

吉澤純一氏（よしざわ じゅんいち）

❶あなただけが知っている本作の秘密

この『フリーダムウォーズ』は、プレイステーション Vitaブームを作るために立ち上げましたが、じつはもうひとつ目的があります。それは、このゲームを50年続けること。皆さん、これからも『フリーダムウォーズ』をよろしくお願いします！

❷あなたのアクセサリ自慢

僕のアクセサリは、謎かけができるんです！「"カスタマイズ"とかけまして」、「"蚊に刺された感想"と解きます」、「その心は、"改造(かゆいぞう)！"」。アクセサリコマンドで謎かけ！　shazだぜ！

❸貢献中の咎人へのメッセージ

皆さん、都市国家対戦に参加していただいています か!?　皆さんの愛が、皆さんそれぞれのPTを支えています！　鳥取県、高知県、つぎの話題をさらうPTはどこか!?　PT仲間でレッツ貢献！　日本全体で盛り上がっていきましょう！

PRESENT

咎人必携のステッカーを抽選で50名様にプレゼント！

本作の全国体験会などで配布されたステッカーを、先週に引き続き、抽選で50名様にプレゼント！　プレイステーション Vitaに貼るもよし、独房(自分の部屋)に貼るもよし。アクセサリのステッカーを貼れば、24時間監視の気分が味わえる!?　欲しい人は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、所属PT、本作を遊んだ感想を明記のうえ、218ページのあて先で「ファミ通PT2週目プレゼント」係まで。締切は7月24日の当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送(8月上旬を予定)をもって代えさせていただきます。



←日常生活でも、アクセサリにつねに監視されたい人は、必携のステッカーです！



次号（7月17日発売）では、本作の今後の展開に迫る!?



WATCH DOGS
ウォッチドッグス

ACT.2は怒涛の後編へ! ブラック・バイスロイズの秘密とは!?

ハッキングを武器に戦う、新機軸のオープンワールドアクションゲーム『ウォッチドッグス』。今回は前号から引き続き、メインミッションのACT.2後半を攻略するぞ。エイデンのハッキング能力も広がり、ますます深くなっていく本作の物語。そこでプレイヤーを待ち受けるものとは? さらにゲームが楽しくなるサブコンテンツも解析しよう!

話題の『ウォッチドッグス』を徹底攻略! 今回はメインミッションとサブミッション、サブコンテンツをフォロー!!

Wii U / PS4 / PS3 / Xbox One / Xbox 360

ユービーアイソフト　6月26日発売(※1)　価格は備考欄を参照

ジャンル	アクション	テイスト	ハッキング
通信機能	マルチプレイ対応、ダウンロードコンテンツ対応	プレイ人数	※2
		CERO	18歳以上のみ対象

※3 Xbox One版 各8400円[税抜] 各9072円[税込]、ダウンロード版は各7500円[各8100円[illegible]] PS3版、Xbox 360 [illegible] 各7400円[税抜]、各7992円[税込]、ダウンロード版は各6600円[各7128円[税込]] [illegible]

STORY

The First Half of ACT.2

最愛の妹がダミアンの手に……

[illegible]ンは、エイデンの妹ニッキーを誘拐し、エイデンが従わざるを得ない状況に追い込む。エイデンは彼の要求を飲み、クララと協力してダミアンに提示されたIPアドレスの調査に向かう。そのアドレスが示す場[illegible]、ロッシ・フレモント。ギャング"ブラック・バイスロイズ"の[illegible]イラクが重要な情報を持っていることをつかんだエイデンは、その情報を手に入れるべく、ギャングのメンバーにしてイラクの親戚であるベッドバグに接近する。ctOSの実験場だった"バンカー"を拠点に、エイデンの戦いは新たな局面へと突入する。



◆バ[illegible]い階層まで情報を探れるようになったエイデ[illegible]

_CHARACTER　//ACCOUNT HACKED



***エイデン・ピアース**

巧みなハッキング能力とすぐれた戦闘技術を駆使して敵対組織を追う、本作の主人公。



***ニコル(ニッキー)**

エイデンの妹で、レナとジャクソンの母親。復讐を止めないエイデンを心配している。



***イラク**

ブラック・バイスロイズのリーダーで、[illegible]



***クララ**

デッドセックの一員でもある凄腕のハッカー。エイデンのパートナーとして、ともに戦う。



***ジャクソン**

エイデンの甥。レナの死亡に深く傷つき、ニッキー以外とは会話ができなくなっている。



***ベッドバグ(タイローン)**

イラクの親戚で、バイスロイズのメンバー。[illegible]



***ジョルディ**

闇の便利屋としてエイデンに協力する男。エイデンをサポートする理由は不明だが……。



***ダミアン**

エイデンの師匠的存在。自身も狙われており、ニッキーを誘拐してエイデンに協力を迫る。



***ラッキー・クイン**

市長との親交も深い実業家だが、[illegible]

※画面はプレイステーション4版のものです。　※本ソフトはCEROにより"18歳以上のみ対象"の指定を受けておりますが、掲載にあたっては週刊ファミ通の掲載基準[illegible]

CTOS

// MAIN MISSION ACT 2 / part 2

PART 2

_メインミッション_ACT.2

本格的なエイデンの"旅"が始まるACT.2の攻略も、今回で後半戦を迎える。単純な力押しだけではきびしくなってくるので、各種ツールの使用やスキル習得なども意識しながら進めていくといい。

_招かれざる客

WATCH DOGS GAME GUIDE

ジョルディに調達を依頼した爆弾を使って、ベッドバグを狙うイラクの部下を片づけるため、エイデンは彼らの溜まり場で待ち伏せを計画する。敵の襲撃を迎え撃つのがメインとなる。準備時間をいかに有効に使うかがカギだ。

// 粘着爆弾でトラックを爆破しろ
// シエナ·レンガ工場に向かえ
// セキュリティー映像を見つけ出し、攻撃の計画を練れ
// バイスロイズの殺し屋に対する奇襲を準備しろ
// バイスロイズが接近中。戦闘に有利な位置を見つけろ
// イラクの一味を全員始末しろ
// 電話をハッキングして傍受しろ
// 逃走するバイスロイズのメンバーを倒せ
// ベッドバグのところに向かえ
// 気づかれずにベッドバグを尾行しろ
// ベッドバグに電話しろ
// 端末をハッキングしてベッドバグの位置を表示させる

CHECK!

_入念な準備をして敵を待ち伏せろ

リアルタイムで2分間の準備時間が与えられる。この間に、ジョルディからもらった粘着爆弾を仕掛けて、敵の襲撃に備えよう。敵が集まる場所は、アイコンが赤く表示されるポイントだ。[illegible]



敵が集まる場所に粘着爆弾を設置

⬅カーソルを合わせると、アイコンが赤く表示される場所がある。粘着爆弾はここに仕掛けよう。



➡[illegible]



エンフォーサーにはグレネードランチャー!

⬅粘着爆弾でエンフォーサーを倒せなかった場合は、グレネードランチャーを使って[illegible]。ほかの敵と連携されると、[illegible]。

ACT.2後半で習得しておくと便利なスキルをピックアップ!

[illegible]

オススメスキル

- ATMハッキングブースト(+)(銀行口座をハッキングして獲得できる金額が増加)
- 追加バッテリー(Ⅱ、Ⅲ)(スマホのバッテリースロットを追加)
- プロファイラー最適化(有益な情報を持つ市民を自動的にハイライト)
- 車両警報解除(車両のアラームを自動的に停止し、ドアを解除)
- ディフェンシブドライバー(衝突時の車両が受けるダメージを軽減)
- オフェンシブドライバー(敵の車両に与える衝突ダメージ[illegible])

SKILL ATMハッキングブースト



SKILL オフェンシブドライバー



オススメ武器

[illegible]との戦闘において、もっとも使い勝手のいい武器が、アサルトライフルだ。とくに、"ゴブリン"などの3点バースト[illegible]

いますぐ買える!ゲーム情報◆ウォッチドッグス

_パンくずの道しるべ
WATCH DOGS GAME GUIDE

ラッキー・クインが行う"オークション"へ潜り込むため、エイデンはベッドバグに招待状の手配を頼むも、用意できないと断られてしまう。参加者のうちの誰かに成り代わるべく、エイデンは顧客リストが入ったブリーフケースを追う。受け渡し人から受け渡し人へ、つぎつぎと手渡されていくブリーフケースを追いかけるミッション。最終的には、敵の拠点であるマリーナへ侵入して奪うことになる。

_目標チャート

- // ブリーフケースを追跡して受け渡しを見張れ
- // 見つからずにブリーフケースを追え
- // ブリーフケースを運ぶボートを尾行しろ
- // 見つからずにブリーフケースを発見しろ
- // マリーナに侵入してブリーフケースを入手しろ
- // マリーナを脱出しろ

CHECK!

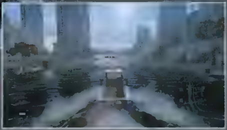
_周囲の人間に注意を払いつつ、ブリーフケースを追え

[illegible]



関係者全員の視界に注意を

←敵の視界は意外に広い。完全に視界から外れるか、[illegible]



ボートかバイクで追跡！

→ボートで後を追うか、[illegible]

CHECK!

_端にいる敵からひとりずつ仕留めろ

[illegible]





→↑テイクダウンなどで敵を倒し、見つからないように進むほうが[illegible]

_深淵を覗く者
WATCH DOGS GAME GUIDE

オークションで成り代わる参加者をニコラス・クリスピンに定めたエイデンは、入れ替わりがばれないようにクリスピンの殺害を計画。クリスピンが働く、マッド・マイル地区にあるカーディーラーの店舗に向かう。クリスピンを始末して、招待状を入手するのが目的だ。なお、マッド・マイル地区のctOSコントロールセンターをまだハッキングしていない場合は、そちらが目標として優先される。

_目標チャート

- // ctOSボックスをハッキングして、店内の様子を探れ
- // クリスピンを始末しろ
- // 車両を見つけてクリスピンを追え
- // クリスピンの電話をハッキングしてデータを手に入れる
- // クリスピンの護衛を全員始末するか、振り切れ
- // プライベート・ラウンジ"インフィニット92"に向かえ
- // ホストについていけ
- // "インフィニット92"を出ろ

CHECK!

_正面突破は、ある程度の被害もやむなし!?

カーディーラーには、[illegible]厳重な警[illegible]容易にクリア[illegible]



見つからずに入るのは困難

→出入り口を[illegible]



停電で混乱している隙に直接クリスピンを叩け

←停電を[illegible]

オススメ[illegible]

[illegible]

_危険な賭け
WATCH DOGS GAME GUIDE

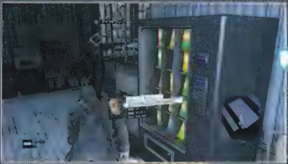
クリスピンが通うクラブ“インフィニット92”で招待状を入手したエイデンは、人身売買のオークションへ潜入する。とにかく戦闘が多いので、事前に武器の準備をしておくこと。



- //案内役についていけ
- //オークションに入り込め
- //案内役についていけ
- //イラクの居場所を突き止めろ
- //イラクのIDタグをスキャンしろ
- //見つからずに脱出しろ
- //武器を回収しろ
- //エリアから離れろ

CHECK!
_物陰に隠れてジャマな敵を排除！

[illegible]



丸腰のときはテイクダウンが頼みの綱となる!

←武器がない以上、敵に対抗できる手段はテイクダウンしかない。[illegible]



テイクダウン成功時は敵がさまざまな武器を落とすが……

➡敵が落とす銃は、[illegible]

CHECK!
_爆破系武器、爆破ハッキングで対処せよ

[illegible]





⬅⬆[illegible]

_ロールモデル
WATCH DOGS GAME GUIDE

迫る追っ手を払いのけて、オークション会場から抜け出すことに成功したエイデン。そんな彼のもとに、ジャクソンのセラピストであるヨランダから電話がかかってくる。「ジャクソンがいなくなった」。慌ててジャクソンの居場所を検索するエイデンのもとに、ジャクソンから“SOS”とチャットで連絡が……。捕らわれたジャクソンを救出するミッション。消費した弾丸はしっかり補給しておこう。

- //すべての敵を排除しろ
- //増援を倒せ
- //ジャクソンを見つけろ

CHECK!
_増援を要請できる敵を最優先で倒せ

[illegible]



新手の敵は建物の2階から狙い撃ちすると対処がラク

⬅2階部分からなら、[illegible]

_バグ埋め込み

WATCH DOGS GAME GUIDE

エイデンは、ベッドバグに盗聴器を持たせ、イラクの部屋を調査させることを思いつく。そして、みずからもロッシ・フレモント近辺に身を隠し、計画を開始。"タイローンの仕事じゃない"のラビット誘導時のように、ベッドバグを誘導することになる。小規模ながら戦闘もあり、難度はやや高めだ。

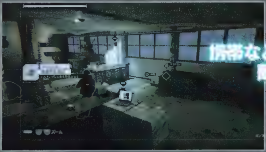
目標チャート

- // 配置について、ベッドバグに連絡しろ
- // イラクのロックされたサーバー室にベッドバグを誘導しろ
- // サーバー室を開錠してベッドバグを通せ
- // バイスロイズから逃げ切れ

CHECK!

なるべく余裕を持って移動地点を指示すべし

[illegible]



携帯などをハッキングして敵の注意を引くべし

[illegible]

CHECK!

その場で待って、乗車中の敵を狙い撃て

[illegible]





[illegible]

_グリッド網外

WATCH DOGS GAME GUIDE

エイデンとの約束を反故にし、調査の続行を命じるダミアン。エイデンはデータの解析のため、レイモンド・ケニーなる人物を追う。戦闘と、追跡がメインとなるミッション。



←このミッションでは、ジャミングが役に立つ。自分で作るか、トビアスの店で買っておこう。

目標チャート

- // バンカーに入れ
- // ケニーの最後の信号発信場所に向かえ
- // すべてのフィクサーを始末しろ
- // データのアップロードを開始しろ
- // アップロード完了までエリアを守れ
- // すべてのフィクサーを始末しろ
- // ハードディスクの記録を消去しろ
- // フィクサーを追跡して始末しろ
- // 警察から逃げろ

CHECK!

エリア内にある爆発物を利用せよ

[illegible]



誘爆を利用すれば敵を一気に片づけられる

[illegible]

CHECK!

警察のスキャンはジャミングで防げ

[illegible]



[illegible]

オススメ武器

[illegible]

CENTRAL OPERATING SYSTEM GAME GUIDE
_CTOS

// SUB CONTENTS _INVESTIGATIONS 調査

"調査"攻略アドバイス

WATCH DOGS GAME GUIDE

提示されたわずかな手掛かりをもとに、街中を駆け回ってさまざまなオブジェクトを集めるサブコンテンツが、"調査"だ。クリアーすれば強力な武器が手に入るミッションもあるので、積極的にこなそう！

ハッキングを駆使して重要アイテムを探し出そう

[illegible]コンテンツを見つけることができるのだ。ミッション[illegible]るオブジェクトの数は異なり、なかにはひ[illegible]回って、自分自身の目で探すしかないもの[illegible]。なかなか見つからないときは、別の時間帯に[illegible]探してみると、案外スムーズに見つかるかも!?



[illegible]

わずかな手掛かりを頼りにシカゴに潜む闇を暴け



_武器取引

[illegible]



[illegible]

調査対象_全9ヵ所

ウォード地区	:1ヵ所
パーカー・スクエア	:1ヵ所
ブランドン・ドックス	:2ヵ所
マッド・マイル地区	:2ヵ所
ループ地区	:3ヵ所

_使い捨て携帯

[illegible]

調査対象_全7ヵ所

- トビアスの店入り口付近
- ブランドン・ドックス東の港
- ボウニーの酒場付近
- ボウニー南の集落付近
- ボウニー南東にある家付近
- ロッシ・フレモント付近
- ニッキーの軟禁場所

_人身売買

ACT.2の"危険な賭け"をクリアーすると発生。人身売買の関係者を割り出すべく、ブリーフケースを探し出そう。

調査対象_全10ヵ所

ウォード地区	:1ヵ所
パーカー・スクエア	:2ヵ所
ブランドン・ドックス	:2ヵ所
ボウニー地区	:1ヵ所
マッド・マイル地区	:2ヵ所
ループ地区	:2ヵ所

_行方不明者

[illegible]"フィンガーペイント・キラー"についてのニュースが放送され、行方不明者に関する[illegible]しいオブジェクトも同時に調べ、犯人[illegible]

調査対象_全6名

パーカー・スクエア	:1名
ブランドン・ドックス	:2名
ボウニー地区	:2名
ループ地区	:1名

_QRコード

[illegible]

調査対象_全18ヵ所

ウォード地区	:2ヵ所
パーカー・スクエア	:2ヵ所
ブランドン・ドックス	:4ヵ所
ボウニー地区	:1ヵ所
マッド・マイル地区	:3ヵ所
ループ地区	:4ヵ所





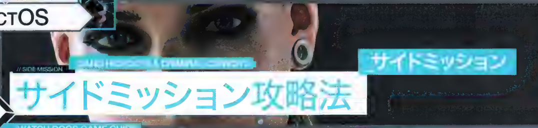
[illegible]



➡左右に分解されたQRコード。もう少し高い[illegible]

クリアー[illegible]

[illegible]



// SIDE MISSION

サイドミッション

サイドミッション攻略法

WATCH DOGS GAME GUIDE

サイドミッションの中には、犯罪者との戦闘がメインとなるものがある。高難度なミッションでも、迅速な状況判断と最適な戦略で挑めば、難しいことはない。ここでは、オススメの戦略を紹介しよう。

_慎重すぎるのもマズい!? ギャング・ハイドアウト

[illegible]



↑ターゲット[illegible]ミッションは失敗に。まずは、[illegible]これは、[illegible]

_パターン❶ //潜入

// PATTERN 1



監視カメラで敵の配置を確認[illegible]さい武器なら、2、3発撃っ[illegible]かれないので、周辺にほかの[illegible]ければ使っても問題ない。





←↑配電盤などのガジェ[illegible]せて、様子を見に来た[illegible]

_パターン❷ //正面突破

// PATTERN 1

[illegible]に余裕があれば、正面から[illegible]



[illegible]





目標達成後は逃げるべき？ それとも戦うべき？

[illegible]



クルマでは追跡できない場所に逃げろ



↑➡[illegible]



↑[illegible]

[illegible]のガジェットを利用せよ

ハッキングで陽動できたり、爆発物[illegible]よう。爆発物は、ハッキングに気づく[illegible]

車列襲撃はもっとも無防備な瞬間を狙うべし！

クルマで移動中の犯罪者集団を襲撃し、そのリーダーをテイクダウンするミッション"車列襲撃"。少しでも怪しい動きを見せるとターゲットは逃げてしまうので、まずはクルマ止めや信号を操作して相手の動きを封じ、[illegible]で接近する。至近距離から銃撃して、慌てて飛び出してきたところを速やかに制圧するのがスマートだ。ターゲットがぐったり[illegible]や、[illegible]装甲車に乗っているパターンもあるので、状況に応じて最適な戦法を選ぼう。









パターン① //ターゲットが通常車両

// PATTERN 1

車突撃のダメージがアップするスキル"オフェンシブドライバー"を習得しておけば、クルマによっては数回ぶつけるだけで行動不能にできる。ターゲットが逃げ出したときは、急いで追いかけて倒し、徒歩で応戦してきた場合は、周囲の敵をクルマでなぎ払いつつ、孤立したターゲットをテイクダウンするように。後は、追っ手を振り切るだけ！





↑➡テイクダウンのアクション中も、周囲の敵に銃撃されてしまうとダメージを受けるので要注意！



警察を呼ばれる前に新しい車両を見つけてさっさと逃げよう！

↑[illegible]

ガジェット使用時は時間差も考慮せよ

各種ガジェットは、ハッキングしてから起動するまでに時間差が発生する。タイミングを間違えると自分自身も行動不能に陥ってしまうので、使用時はタイミングを意識しよう。





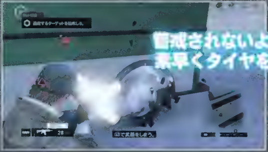
←↑[illegible]

爆破系ツールは装甲車にも効果大！

パターン② //ターゲットが装甲車

// PATTERN 2

耐久性が高く、防弾ガラスを装備した装甲車は、強引に衝突しても行動不能にならないうえ、[illegible]も強引に押しのけてしまう厄介な車両。とはいえ、タイヤの耐久性はほかのクルマと変わらないので、スパイクベルトを使ったり、銃でタイヤを撃ち抜けば、動きを止めることはたやすい。



警戒されないように近づき素早くタイヤを狙い撃て！

←[illegible]

CHECK!

好感度最悪の"社会の敵No.1"になってみると……!?

市民に危害を加えて、評判を最低まで下げてから街中を歩いてみたところ、スマートフォンで自分の写真を撮ろうとする市民が増え、無関係の犯罪で犯人扱いされる回数も急増！ 警察との戦闘では、上空からヘリが狙撃してくるようになり、クルマのエンジン部分を撃ち抜かれて、行動不能に陥るということもあった。非常にシカゴを歩きにくくなるが、スリリングな生活が送りたい人はぜひ!?





←↑もっとも厄介だったのが、ヘリからの攻撃。"ヘリ停止"のスキルと最高速度の速い車両が大活躍するだろう。

つぎは8月7日号(7月24日発売)に掲載予定!!

発売記念スペシャル特集

全26ページで『妖怪ウォッチ2』の

妖怪ウォッチ2 元祖 本家

レベルファイブ　7月10日発売　各4600円[税抜]（各4968円[税込]）			
ジャンル	RPG	テイスト	冒険
通信機能	マルチプレイ（ローカルプレイ、インターネット）対応、すれちがい通信対応、いつの間に通信対応	プレイ人数	1〜4人
		CERO	全年齢対象

3DS

ダウンロード版は各4600円[税抜]（各4968円[税込]）、企画/プロデューサー/ストーリー原案 日野晃博、ディレクター 本村健、キャラクターデザイン/妖怪デザイン 長野拓造、田中美穂、アニメーション制作 OLM

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。



『妖怪ウォッチ』プロジェクト
その詳細を
日野晃博（ひのあきひろ）氏に訊く
……112ページ



『妖怪ウォッチ』
1年間の歩み
……114ページ

子どもから大人まで、幅広い層に大ブレイク中の『妖怪ウォッチ』。熱狂的なブームが続くなか、話題の最新作が発売されたぞ！　本特集では、最新作『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』をより深く楽しめる企画を多数掲載。攻略記事、インタビュー、グッズ情報など、さまざまな角度から“妖怪ワールド”の魅力をお届けします!!

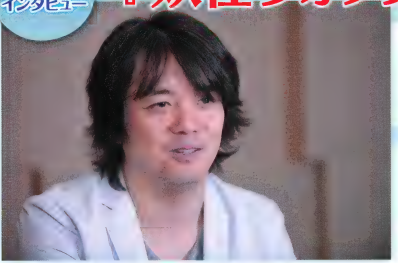
妖怪ワールド大特集

魅力や遊びかた、関連グッズなどの最新情報がまるわかり!



発売記念スペシャルインタビュー

『妖怪ウォッチ』プロジェクト



社会現象と言える大ブームを生み出した『妖怪ウォッチ』。その仕掛け人である、レベルファイブ代表取締役社長／CEOの日野晃博氏にインタビューを行い、『妖怪ウォッチ』プロジェクトの今後の展開を訊いた。（聞き手：本誌編集長 林 克彦）

レベルファイブ代表取締役社長／CEO

日野晃博氏

［レベルファイブからリリースされるほぼすべての作品でプロデューサーを務める。『妖怪ウォッチ』では、アニメ作品のシナリオも担当している。　（文中は日野）］

長く愛される作品を目指す

――『妖怪ウォッチ』の発売からちょうど1年が経ち、『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』（以下、『妖怪ウォッチ2』）が発売されました。まずは、日野さんの1年間の総括をお聞かせください。

日野　"クロスメディア展開"の総合プロデューサーの立場として、『イナズマイレブン』や『ダンボール戦機』を大きく上回る大ヒットを達成できて、本当にうれしいといった感想が正直なところです。アニメ、グッズなどの"クロスメディア展開"が今年1月からスタートしましたが、『妖怪ウォッチ』がこれだけブームになって、社内のみんなで驚いています。

――改めてお聞きしますが、『妖怪ウォッチ』はどのような思いで企画されたのでしょうか。

日野　いろいろなコンテンツを作ってきて、そろそろ『ドラえもん』のような多くの人に長く愛される作品を手掛けたい、と思ったのがきっかけです。過去にいろいろな作品を作り、子どもたちの心をつかむノウハウがわかってきましたが、長く愛される条件をさらに研究し、どうすれば共感してもらえるのかを考え、子どもたちが遊べるオープンワールドRPG『妖怪ウォッチ』を手掛けました。試行錯誤の成果が、今回の大ヒットに結びついたと思います。

――いまの時代の『ドラえもん』を作るということは、昨年から一貫しておっしゃっていました。まさに宣言通りとなりましたが、妖怪ブームを生み出した要因は、どのあたりにあると分析されているのでしょうか。

日野　要因は多岐にわたっていますが、きっかけはアニメですね。アニメは無料で手に入れられるコンテンツで、僕は強く推進しています。アニメでは、現代の子どもたちが真剣に悩んでいることをテーマにしつつ、作品を通じてその悩みを笑い飛ばせて、爽快感も得られるように意識しています。

――小学生の日常に密着していることが、視聴者の心を引きつけたわけですね。

日野　主人公のケータは、いつも正しい行動をするような子ではなく、深夜にちょっとエッチな番組を観ようとしたり、人をバカにしたりといった、悪い一面もある。ケータの行動は、現代の子どもたちの"ふつう"を表現しているんですよ。いい子ではなく、自分の思うことをつぎつぎと発する子。そんなキャラクター設定が共感されたのだと思います。

――テレビアニメは妖怪の個性が強く、キャラクターが立っていて、それぞれが主役のような立ち位置になっていますね。

日野　アニメのシナリオ会議では、僕もゲーム制作のときと同様に指針を示して、ディレクションしています。"ストーリー"ではなく、"バラエティー番組のコント"を作るよう意識しました。イメージは昔の『ドリフ大爆笑』のユーモア。さらに、妖怪を人間と同等に扱うのもコンセプトのひとつです。通常の作品の"モンスター"は、動物などの延長線にあるかのように扱われやすいですが、『妖怪ウォッチ』ではすべての妖怪を人間として扱い、さまざまな性格を持たせています。それが、妖怪の魅力を高めているのです。

――僕も、個人的に家族で楽しんでいますが、親子で笑えるアニメはとても貴重です。7月からは新しい展開に入るとも聞いています。

日野　ゲームの『妖怪ウォッチ2』では、過去の時代で"妖怪ウォッチ"のプロトタイプが作られた話が登場します。その部分は、じつは映画と連動したりしています。このように、ゲームとほかのメディアとを連携させることによって、大きなインパクトを作り出していきます。

新妖怪が人気を持続させる

――ゲームの『妖怪ウォッチ2』では、新しい妖怪が多数登場しますが、それらはどのように生み出しているのでしょうか。

日野　新しい妖怪は、すべてレベルファイブで生み出すことにしています。ゲームプランナーたちがアイデアを出し合って、ものすごい数の候補を出し、その中から選ぶんです。そして、採用が決まった妖怪のリストをアニメやマンガのスタッフに渡し、それをどう展開させるかを考えてもらっています。例外もありますが、妖怪を生み出す"工場"は、レベルファイブの中にあります。

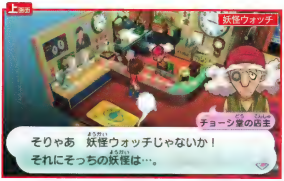
――妖怪の設定を、長野さん（長野拓造氏。レベルファイブ所属のキャラクターデザイナー）から提案されることもあるのでしょうか。

日野　長野は、妖怪の基本コンセプトに大きく関わっています。ベースとなる最初の妖怪



ハミ出しウォッチ　『妖怪ウォッチ2』の名称は『妖怪ウォッチ 元祖/本家』を予定していたが、『妖怪ウォッチ』が売れていたため、ランキングに2本並ぶと最新作がわかりにくくなるという理由で、"2"を急きょ入れたとか。

その詳細を日野晃博氏に訊く



⬆友だちになった妖怪とともに、不思議な出来事などを解決する『妖怪ウォッチ』。『1』では250体以上の個性豊かな妖怪たちが登場し、仲間になる。



⬆『妖怪ウォッチ2』の本編はRPGだが、通信機能で最大4人まで同時に遊べるアクションゲームの"妖怪ウォッチ バスターズ"も収録している。



10体を長野とともに作りましたが、そのときに「妖怪とはこういうものだ」と、コンセプトをしっかり設定してくれました。現在、妖怪のデザインは5～6人のスタッフで手掛けていますが、基本がしっかりしていることもあり、いまでもそこからブレていません。

――本当に子どもたちの心をガッチリつかんでいますよね。ちなみに日野さんは、つねに新しい妖怪の案を考えられているのでしょうか。

日野　いまは、"ジバニャン"と"コマさん"が二大人気ですが、彼らとは異なる3人目の人気妖怪を打ち出すことを企画しています。バラエティー番組にたとえると、毎回同じメンツで続けるのではなく、ときどきメンバーを入れ替えて、現場の空気を変える。そうすれば、同じ番組が長く続きますよね。そういった施策が、『妖怪ウォッチ』にも必要だと考えています。

――新しい妖怪の登場で、違った展開も期待できますね。

日野　妖怪を考えるときは、子どもたちが持っている内面的なものを大切にしているのですが、つぎは子どもたちの"悪"に訴えかけるような新キャラクターを生み出したいです。子どもたちがその悪の部分に共感できるなら、新しい妖怪のアイドルが生み出せると考えています。

"全世界妖怪大ブーム"を視野に

――ゲームの話に戻りますが、本作は2バージョンで発売されます。これは、当初から予定されていたのでしょうか。

日野　1作目の『妖怪ウォッチ』を企画したときから、つぎは2バージョンで出そうと考えていました。子どもたちは、人が持っていないものを欲しがるので、商品戦略的にも、2バージョンあったほうがいい。しかも『妖怪ウォッチ』は、親子で遊ぶ方がたくさんいます。まったく同じ商品をふたつ買うのは、すごく抵抗がありますが、ふたつのバージョンがあれば、自然とふたつ買ってもらえるのでは、と思うんです。

――確かに。各バージョンで出現する妖怪が違えば、親子間のコミュニケーションにも役立ちますね。コミュニケーションと言えば、4人で協力して遊ぶモードの"妖怪ウォッチ バスターズ"が本作から追加されていますが、どのような狙いがあったのでしょうか。

日野　最初は、『妖怪ウォッチ』をテーマにした4人協力プレイで楽しめるアクションゲームをやりたいと話していたんです。新しい商品を作るときには、新しい遊びや要素を入れてあげる必要があり、それは続編が発売されるたびに続くことになります。前作と同じ要素のみだと、"子どもたちがお金を出して新しいゲームを買うことに意味があるのか？"ということになりますよね。『妖怪ウォッチ』では、キャラクターを新しくしてストーリーを追加しただけで、新作として出すような展開はやりたくないと思っていました。もちろん、新しいアイデアが簡単に浮かぶわけではないですが、なんとか捻り出した結果、新しい要素として"妖怪ウォッチ バスターズ"が誕生しました。

――RPG以外のモードも盛り込まれ、子どもたちにとって『妖怪ウォッチ2』は、さまざまなゲームジャンルの原体験にもなる気がします。その『妖怪ウォッチ2』が発売され、映画化も発表されました。これからもっと"妖怪ワールド"が広がっていくと思いますが、日野さんの今後のビジョンをお聞かせください。

日野　『妖怪ウォッチ』を長寿作品に育てることを目指します。エンターテインメントとしての長寿作品は、グッズやゲーム、映画などのビジネスで成功しているかどうかだと思います。そのため、エンターテインメントの最先端に必要な商材を考え、ゲームに新機軸の要素を盛り込む。必ずしも、すべての『妖怪ウォッチ』コンテンツがトップランナーとして立ち続ける必要はありませんが、長く走り続けたいです。そして、たくさんの人に支持されて愛される作品であり続けるために、何をしたらいいのかを考えていきたいです。

――海外展開も意識されているのでしょうか。

日野　大々的に考えています。"全世界妖怪大ブーム"を生み出したいですね(笑)。

――それはいいですね！　とても楽しみです。これからの展開にも期待しています。



「『妖怪ウォッチ』を長寿作品に育てます」

ハミ出しウォッチ　日野氏のお気に入り妖怪は、長野氏とともに生み出した"ジバニャン"。アニメでは、"ジバニャン"の秘密が語られる回のアニメ脚本をみずから担当するほど、強い思い入れがあるようだ。



発売から約11ヵ月で累計販売本数100万本を突破!

『妖怪ウォッチ』

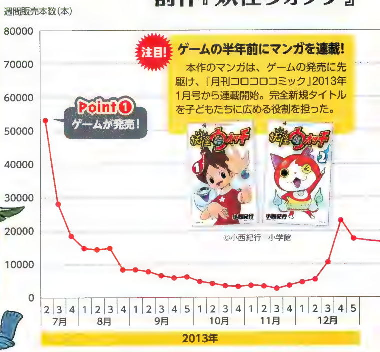
Point① 2013年7月11日 ゲーム版『妖怪ウォッチ』が誕生

レベルファイブの新たな"クロスメディア展開"として、2013年7月11日にリリースされた『妖怪ウォッチ』。発売から3週で累計販売本数が10万本を突破した後、堅実にファンを増やしていき、テレビアニメの放映開始直前である26週目には30万本を達成。その後も販売本数は大きく伸び続け、発売から46週目には100万本のセールスを記録した。後述する数々の施策が成功し、ブームの勢いは止まることなく、販売本数を増やし続けている。



⬆個性豊かな妖怪たちと友だちになり、いっしょに冒険する本作は、子どもだけでなく大人をも巻き込み、新たな妖怪ブームを生み出した。

前作『妖怪ウォッチ』



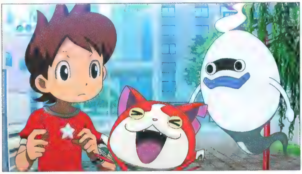


‹‹‹ アナリストに訊く ›››
『妖怪ウォッチ』が社会現象になった理由

岡三証券
森田(もりた) 正司(まさし)氏

『妖怪ウォッチ』がゲーム発売から約半年後にヒットした背景は、今年1月からのテレビアニメ放映という"クロスメディア展開"が功を奏したと言えますが、遊びの仕掛けとしてゲームの世界をリアルに体験できる"妖怪メダル"と連動する点が魅力的だったと考えられます。また、日本の歴史の中で文化として形成、蓄積された"妖怪"は、『ゲゲゲの鬼太郎』などの成果もあり、日本人にとって親しみやすい存在になっていました。それが現代風にアップデートされたのが『妖怪ウォッチ』と言えます。なお、新規タイトルが人気化して、その続編が発売された場合、前作以上の販売本数となり、発売時から販売本数が積み上がる傾向にあります。『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』も同様の販売推移になると予想できます。

Point② 2014年1月8日 子どもも大人も楽しめるテレビアニメ



⬆テレビアニメは毎週金曜日の夕方6時30分から放映中。オリジナルのエピソードや妖怪探しのコーナーなども用意されている。

テレビ東京系列で今年1月からスタートしたテレビアニメは、原作よりもコメディー要素を強化。昭和のギャグも取り入れ、子どもだけでなく親もいっしょに楽しめる作品になっている。テレビアニメの放映が始まった後、ゲームの販売本数が急激に伸び、『妖怪ウォッチ』がブレイクする起爆剤になった。なお、エンディングテーマ『ようかい体操第一』も人気で、運動会などで踊る遊戯曲にもなっている。

テレビアニメ『妖怪ウォッチ』のDVDでケータたちの活躍をチェックしよう!



➡アニメを収録したDVDは現在2巻まで発売中(DVD1巻は第1~5話、2巻は第6~9話を収録)。なお、最新のDVD3巻(第10~13話収録)は7月30日に発売予定で、同時にレンタルも開始される。

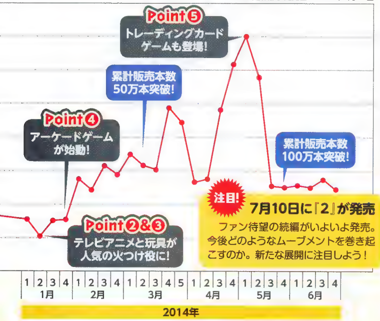
ハミ出しウォッチ
『妖怪ウォッチ』のマンガは、『月刊コロコロコミック』の姉妹誌である『別冊コロコロコミック』でもスタートした。さらに、『ちゃお』にはフミちゃんを主人公にした少女マンガも連載されているぞ。

1年間の歩み

完全新規タイトルにも関わらず、累計販売本数が100万本を超える大ヒットを記録し、社会現象を巻き起こしている『妖怪ウォッチ』。なぜ、これほどの人気作品になったのか。1年間の軌跡をたどりつつ、専門家のコメントを交えて分析する。

週間販売本数の推移

データはファミ通調べです。
集計期間：発売日～2014年6月22日



注目！ 7月10日に『2』が発売

ファン待望の続編がいよいよ発売。今後どのようなムーブメントを巻き起こすのか。新たな展開に注目しよう！

Point④ 2014年1月30日
アーケードカードゲームも大盛況

全国の量販店などで稼働中の『データカードダス 妖怪ウォッチともだちウキウキペディア』も大人気。次世代ワールドホビーフェア(6月28日～29日に開催)では、オリジナルミッションが登場し、終日盛況だった。





妖怪たちを育てていこう

➡専用のカードを使い、スロットバトルなどに挑戦。手持ちの妖怪を育成しよう。

Point⑤ 2014年5月2日
カードバトルで広がる『妖怪ウォッチ』の世界



『妖怪ウォッチ』の人気は、トレーディングカードゲームになっても健在！ 5月に発売されたトレーディングカードゲーム『妖怪ウォッチ とりつきカードバトル』は、第1弾とスタートパックを合わせた出荷累計数が、発売からわずか1ヵ月で2000万枚を突破するほどの盛り上がりを見せている。7月18日には『妖怪ウォッチ とりつきカードバトル 第2弾』の発売も予定されており、今後の動向から目が離せない。



⬆第2弾では、新たに80種類もの妖怪が仲間入りし、『2』に登場する新妖怪たちも参戦する。

Point③ 2014年1月11日
関連商品も大ヒット！

テレビアニメと並んで、『妖怪ウォッチ』の人気を不動のものにしたのが、“DX妖怪ウォッチ”や“妖怪メダル”といったおもちゃだ。全国的に品薄状態が続き、親のあいだで関連商品の販売情報を交換し合ったり、グッズを求めて地方まで出向く母親が続出。今年8月には“DX妖怪ウォッチ タイプ零式”の発売が予定されているが、すでに予約受付を終了している店舗も多く、その人気は今後も続きそうだ。



▲DX妖怪ウォッチ

▼妖怪メダル





⬆6月にはグッズショップも登場。“妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン”は、Web抽選予約制で入場を制限するほどの人気。

妖怪たちが12月20日についにスクリーンデビュー

今年6月には『妖怪ウォッチ』の映画化が発表され、全国のファンを驚かせた。次世代ワールドホビーフェアの“次世代スーパーステージ”で世界初公開映像も披露され、正式名称は『映画 妖怪ウォッチ 誕生の秘密だニャン！』に決定。



ジバニャンたちのほかに豪華ゲストも出演予定！？

ハミ出しウォッチ 「妖怪ウォッチ」は、さまざまな作品や企業とのコラボに積極的だ。最近では、宅配ピザのピザーラとコラボを実施した。期間限定で、特製カートンやオリジナル自由帳、シールがもらえたのだ。

今週の特集◆発売記念スペシャル特集 妖怪ウォッチ2 元祖/本家

攻略スタート

新たな冒険をサポートする



"ともだち妖怪"との新たな冒険がついにスタート! ここからは、『妖怪ウォッチ2』の攻略とお役立ち情報をまとめてお届けしよう。新しい要素も追加されているので、初心者はもちろん、前作を経験済みの人も要チェックだ。



基本システムをしっかり理解しよう

街の探索や虫とりの方法など、ゲームを進めるうえで欠かせない要素を解説。何ごとも基本が大切。

探索がゲームの基本

主人公を選択し、自由に行動できるようになったら街を歩いてみよう。移動中にBボタンを押すとダッシュ状態になって移動速度が上がるぞ。ただし、ゲージがゼロになると、しばらく動きが遅くなるので要注意。



ここにもウォッチ 信号はきちんと守ろう!

信号機がある横断歩道では、信号機をよく確認し、青になってから渡ろう。何度も信号無視をしていると、妖怪の"なまはげ"や"赤鬼"が襲ってくる。序盤で倒すことは難しい強敵だ。



おもなキャラクターを紹介



ケータ(天野景太) さくらニュータウンに暮らす、ごくふつうの小学5年生。男の子を主人公に選ぶとケータになる。

フミちゃん(木霊文花) さくらニュータウンに住む女の子。ケータとは同じクラス。女の子が主人公のときは彼女になる。

ウィスパー 妖怪ワールドのイロハを教えてくれる妖怪執事。彼の知識ではなく、カンニングという疑惑も……。

ジバニャン ネコの地縛霊妖怪。クルマにひかれたて死んだときに、飼い主に「ダサい」と言われてしまう。

はみ出し攻略だニャン 小学校のグラウンドに設置されているポールは、上ることができる。最初はてっぺんまでは行けないが、毎日通ううちにより高く上れるようになるぞ。特別な何かが見られる日も……!?

困っている住人を助けよう

街には困っている人がたくさんいる。彼らの問題を解決してあげよう。マップに青い旗マークで表示される"たのみごと"は1回しか受けられないが、オレンジ色の旗で表示される"おてつだい"は何度でも受けられる。第3章までに登場するお願いは、下の表を参照。

第3章までに受けられるたのみごと

クエスト名	受けられる場所	概要	入手経験値	報酬
セミのプロフェッショナル	おおもり山の山道	アブラゼミを捕まえて渡す	16	あいじょう天むすorアッカンベーグル、トロフィーアプリ
テッペイ　認めナイよ!	小学校の校庭	妖怪レンズでサッカーゴール脇にいる妖怪を見つけて倒す	12	シンプルバッジorブラックバッジ
コンビニにお客さんを	さくら住宅街のコンビニ	妖怪レンズでナゾのたてふだを発見してナゾを解いた後、自宅でひも爺を発見して、うめおにぎりを渡して連れてくる	20	応用!カラテ講座orようじゅつ超百科、さくら住宅街のコンビニの商品が値下がり
いきもの係のヒミツ基地	そよ風ヒルズのえびす台	地下水道で会話した後、チョコボー、10円ガム、ねりあめを5個ずつ渡す。つぎに、ヨカコーラ、牛乳、妖緑茶を3個ずつ渡す。最後に、習得!カラテ講座、サポートライフ7月号、いやしの天使ちゃんを渡す	35	クジ引き券、ゴールドカードキー
公式おじさんの公式ルール	公民館	公式メダルをセットした後に公式おじさんと対戦する	40	ロックなうでわorパワフルなうでわ、たいせんアプリ、メダルこうかんアプリ
ガチコーン!と合成だ!	正天寺	かたのり小僧を連れてくる	45	マッスルベルorマジカルベル、親方ダンベル
大門教授と不思議な扉	博物館	博物館の入り口脇で妖怪レンズを使ってきまぐれゲートを発見し、中に入ってゲートボールを取ってくる	50	てかげんベルトorおさるの輪っか
博物館は大ピンチ?	博物館	博物館に飾る展示物を集めてくる(第3章以降でクリアー可能)	?	?
トレジャーハンターズ	小学校のグラウンド	おおもり山の登山道の桟橋、山頂の展望台、ジャンボスライダーがある山道のトイレ、ジャンボスライダーの途中で横に抜けた空き地の順に調べる	37	レインボーリング、中けいけんちだま、アヒルのおまる
アレ買ったからうち来る?	団々坂の駅前	夜6時以降にカンチの家に行き、りもこんかくし、でんぱく小僧、ジミーを倒す	23	ミュージックカード
オシャレになりたくて	骨董屋の東	どっこい書店、フラワーロード北端の順でマイちゃんと話し、連れてきたしゃれこ婦人を倒す	28	かわいいバッジ
誕生!クーマ仮面	クマの家	おつかい横丁の商店街で入手したゴツいベルト、骨董屋で入手したなまくらガタナをクマに渡し、ちからモチを連れてくる。街で聞き込みした後、おおもり山の展望台で望遠鏡を覗いてからクマと話す	48	ドロップ缶

第3章までに受けられるおてつだい

クエスト名	受けられる場所	概要	入手経験値	報酬
あっちいな～	さくら住宅街のはるかぜ通り	晴れの昼に出現。指定されたドリンクを持ってくる	60	500円
ホンキーおばさん	ひょうたん池公園	晴れの夜に出現。指定された食べ物を持ってくる	140	なし
いるわけないのに	どっこい書店	昼に出現。指定された妖怪を倒してくる	0	600円



ケータのクラスメイト。ガキ大将のような存在で、ときにはヒーローに憧れて暴走してしまうことも。

高級住宅街に住むケータのクラスメイト。現実主義で、幽霊などはまったく信じないタイプ。

特別な妖怪と友だちになろう!

本作のパッケージ版を購入すると、ジバニャンメダルやトレーディングカードがついてくる。ダウンロード版では、限定の妖怪が手に入るぞ。また、前作のプレイデータがある場合は、特別な妖怪を仲間にできる。



前作からデータ引き継ぎをした場合の特典



発売記念キャンペーンと最新版更新データ配信

発売記念キャンペーン

7月10日～8月10日まで、「妖怪ガシャコイン　おおばんぶるまいセット」を配信中。インターネットに接続できる状態で、ゲーム内のこやぎ郵便に行くと、特別なコインなどが10枚もらえる。

最新版更新データ配信

本作では、一部の不具合を修正した更新データを配信中。よりよい環境で遊ぶために、ニンテンドーeショップでデータをダウンロードしておこう。



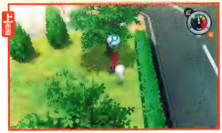
更新データについての詳細▶ http://www.youkai-watch.jp/yw2/topics/update.html

はみ出し攻略だニャン

街に落ちている空き缶を、蹴ってゴミ箱に入れると、いいことが起きる。見つけたら試してみよう。自動販売機の隣にあるゴミ箱の中で、前面のトビラが開いているものに蹴り入れればゴールだ。

虫めがねポイントをチェック！

フィールドを探索していると、虫めがねのマークを発見することがある。代表的な発見場所は、下の写真を参照。これは、生き物や妖怪を発見できるポイントなので、こまめにチェックするといい。なお、発見できる生き物や妖怪は、場所によって異なる。すべての生き物や妖怪を見つけ出すために、街中を探索してみよう。

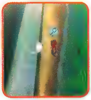


調べられる場所の例

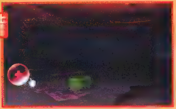

木


草むら


クルマの下


川

妖気を感じない場合

妖怪ウォッチが妖気を感じていない場所を調べると、虫や魚といった生き物が出現する。生き物以外にも、役立つアイテムを発見することもある。

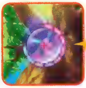
妖気を感じる場合




妖気を強く感じる場所を調べると妖怪が現れる。虫めがねポイント以外でも、レーダーが妖気で反応する場所を調べると、妖怪やゲートなどが見つかる。

バトルに勝てば妖怪が友だちになることも！

妖気を最大で感じる場所を調べると、妖怪を探すモードに切り替わる。青く光る場所に妖怪が潜んでいるので、妖怪レンズで覗き続けて発見しよう。発見できれば、その妖怪とのバトルに突入する（バトルについては、121ページを参照）。バトルに勝利できれば、倒した妖怪が友だちになることがある。



妖怪レンズで妖怪を覗き続けるとバトルが始まる！

Point　アイテムを使うと友だちになりやすい

妖怪とバトルをするときに、相手に食べ物をあげると、友だちになれる確率が上がる。妖怪にはそれぞれ好きな食べ物と嫌いな食べ物があり、好きな食べ物をあげるとより効果が高くなる。

妖怪の種族一覧

勇ましい心を持つ！　イサマシ族



陣形　イサマシの陣発動で　ちから　がアップ

力ずくで相手を殴って押し切る攻撃役。“ちから”の数値が高く、“こうげき”による物理攻撃が得意だ。

何を考えているの？　フシギ族



陣形　フシギの陣発動で　ようじゅつ　がアップ

“ようじゅつ”が得意な種族。強力なようじゅつで大暴れする。敵の弱点属性で攻撃すれば大ダメージに！

身も心もタフすぎる！　ゴーケツ族



陣形　ゴーケツの陣発動で　まもり　がアップ

固い守りで敵の攻撃を受け止める防御が得意。“まもり”が高いので、メンバーの盾になってくれるぞ。

かわいくて抱きしめたい　プリチー族



陣形　プリチーの陣発動で　すばやさ　がアップ

“すばやさ”が高く、スピーディーに動いて手数で勝負するタイプ。見た目がかわいい妖怪が多い。

やさしい心で包み込む　ポカポカ族



陣形　ポカポカの陣発動で　かいふく　がアップ

仲間の回復が得意な種族。メンバーにいるとバトルが安定するぞ。とてもやさしい、癒し系の妖怪たち。

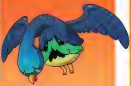
やること全部悪いこと？　ウスラカゲ族



陣形　ウスラカゲの陣発動で　とりつきやすさ　がアップ

ステータスダウンや、敵のHPを吸収するなど、いやらしい攻撃を得意とするトリッキーなタイプだ。

背筋がゾッとしちゃう　ブキミー族



陣形　ブキミーの陣発動で　とりつきこうか　がアップ

敵の妖怪にとりついて、さまざまなよくない効果をもたらす攻撃が得意。見た目が不気味な妖怪が多い。

つかみどころがない!?　ニョロロン族



陣形　ニョロロンの陣発動で　とりつきぼうぎょ　がアップ

見た目も性格もつかみどころがない種族。つかみどころがないため、敵にとりつかれにくいのが特徴だ。

はみ出し攻略だニャン　塀の上を歩いていると、窓からカミナリ親父に怒られて落ちたことはないかな？　そんなときは、家の正面の呼び鈴を押してみよう。玄関に親父さんが来ている隙に、壁を通過すれば安全だ。

虫とりに挑戦!

虫にレンズを合わせてAボタンを押すと、ルーレットが表示される。再度Aボタンを押し、カーソルが白か赤のアタリマスに止まると虫が手に入るぞ。レアな虫が手に入る、赤いマスを狙うべし!

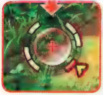
虫とりのルール

- アタリマスにカーソルが止まると虫が手に入る
- スーパー黒みつを使うとアタリマスが増える
- ルーレットが二重になっていることもある

上画面



入力が1回で終了



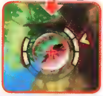
通常の場合

⬅回転しているカーソルは、Aボタンを押してもしばらく動き、押した位置にピッタリと止まることはない。運の要素も強いが、スーパー黒みつでアタリマスの数を増やすことができる。

上画面



アタリでもう1回



二重の場合

⬅外側のルーレットは通常と同じ仕組み。アタリマスに止まると内側のルーレットに挑戦できる。内側はボタンを押した瞬間にカーソルがピタッと止まるので、しっかり狙うこと!

ここにもウォッチ ジャングルハンターで虫とアイテムを交換!

ショップのジャングルハンターでは、捕まえた虫や魚の種類が一定数まで増えるたびにアイテムがもらえるほか、生き物を渡すとジャングルポイント(JP)が手に入る。JPを貯めれば、妖怪が装備できるアイテムなどと交換することも可能だ。

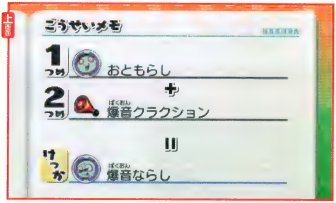
■JPで交換できるアイテム一覧

交換アイテム	必要JP	交換アイテム	必要JP
小けいけんちだま	20	ぴかぴかバッジ	250
中けいけんちだま	160	安っぽいうでわ	80
大けいけんちだま	580	パワフルなうでわ	250
スタミナムアルファ	90	ダサいゆびわ	80
ムゲンすいとう	600	レインボーリング	250
天狗のうちわ	1600	ボロボロなおまもり	80
釘バット	650	加護のおまもり	250
おさるの輪っか	300	ブラックバッジ	80
ブリーバンド	560	かわいいバッジ	250
そまつなうでわ	80	サビれた刀	600
プリティーリング	250	愛のシャク	750
古びたおまもり	80	爆音クラクション	750
ルーンのおまもり	250	記憶吸い取り機	1300
シンプルバッジ	80		

妖怪とアイテムの合成にチャレンジ!

第3章で受けられるたのみごと"ガチコーン!と合成だ!"をクリアーすると、合成が可能になる。合成とは、妖怪とアイテム、妖怪と妖怪、アイテムとアイテムを合成して新しい妖怪やアイテムを生み出すシステム。合成可能な組み合わせは決まっていて、合成画面に表示されている妖怪とアイテムが対象だ。

上画面



⬅一度合成すると、合成画面でレシピを確認できる。レシピの項目は、57種類用意されているが!?

合成の例



ほかにも合成できる妖怪はいっぱい!!

Point 妖怪の性格にも注目して戦闘を有利に!!

妖怪にはそれぞれ性格があり、それによってバトル時の行動が異なる。性格の前半は、さぼりやすさを示すもの。まじめなほど、さぼらずに行動する。性格の後半は、よく選択する行動を示している。なお、性格はアイテムの本を使えば変更可能。種族や能力に応じて性格を変更し、得意分野の行動をよく行うようにするといい。

上画面



さぼりにくい ⟷ さぼりやすい

超まじめ / まじめ / すなお / 気まま / ずぼら / 超ずぼら

妖怪の性格と行動タイプ

こうげき向き	回復が得意
・短気 ・荒くれ	・やさしい ・情け深い
ようじゅつ向き	**とりついてジャマをする**
・れいせい ・ずのう的	・いやらしい ・非道
ガードしやすい	**とりついてサポート**
・しんちょう ・動じない	・協力的 ・けんしん的



はみ出し攻略だニャン

おつかい横丁のこかげ通りには、ヒソヒソ声が聞こえてくる民家がある。民家の呼び鈴を押したら、聞き耳を立ててみよう。ここでは秘密の話が聞けるので、一度は訪れておくべし!

フミちゃん

楽しくてワクワクする要素がこんなにいっぱいあるよ!

本作にはメインシナリオ以外にも、寄り道要素がてんこ盛り! 思わず時間を忘れてプレイできる、楽しいものばかりだ。

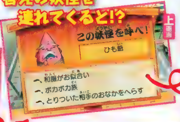
ナゾのたてふだを探せ!

"ナゾのたてふだ"に書かれているナゾを解き、答えの妖怪を連れてくると、いいことが起きる。たてふだを見つけても、その時点では該当する妖怪を仲間にできないケースも。たてふだは正解するまで置かれているので、設置場所を覚えておこう。



妖気を頼りに発見

答えの妖怪を連れてくると!?



いいことが起きる!

↓正解すると、うれしい出来事が起きる。ここでは、さくら住宅街にあるコンビニの商品が安くなった。



第3章までに見つけられるナゾのたてふだ

Q
一、和服がお似合い
一、ポカポカ族
一、とりついた相手のおなかをへらす
さくら住宅街コンビニ前

Q
一、キレイ好きな将軍
一、除菌スプレーを手放さない
一、お清めじゃー!
団々坂のさくらの湯前

Q
一、右手に鈴を持つ
一、古典妖怪
一、ハピハピ ハッピー!
そよ風ヒルズのカンチの家の横

Q
一、極上の屋台
一、ダシが命
一、でんで〜ん
おつかい横丁コンビニ横の空き地

きまぐれゲートに入ってみよう

第3章でたのみごと"大門教授と不思議な扉"をクリアーすると、きまぐれゲートを見つけられるようになる。街で紫色の妖気を感じたら、レンズで覗いて発見しよう。ゲートの中は特別な空間につながっていて、中で指定されたお題をクリアーするとゲートボールが手に入る。お題の種類は下記を参照。

戦の間	指定された回数だけバトルを行って、勝利を収める。
疾走の間	制限時間内に出口を目指して走る、スピード勝負のお題。
修羅の間	強力な妖怪と戦う間。自信がないなら戦わないのも手。
奇妙の間	妖怪クイズなど、さまざまなお題が出る不思議な間。

鬼に襲われる"鬼時間"にご用心!



街を探索していると、まれに"鬼時間"が発生する。鬼時間で見回り妖怪に見つかると、鬼が追いかけてくるため、注意しながら出口を目指そう。鬼時間で拾える"鬼玉"は、脱出時の鬼ガシャに使うアイテム。なるべく多く集めておくこと。

Point ナガバナが解説! 妖怪スポット以外に、妖気を発するぬいぐるみが街で発見できる。妖怪レンズで調べるとナガバナが現れ、ゲームの解説が聞けるぞ。

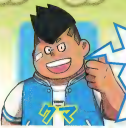
妖怪スポットを見つけ出せるかな?

さまざまな妖怪の目撃情報が寄せられる妖怪新聞。その情報を頼りに、記事に書かれた妖怪を捜し出すのが"妖怪スポット"だ。見つけるとご褒美のアイテムがもらえるぞ。ただし、特定の天候や時間帯にしか出現しないスポットもあるので、妖怪新聞の記事を参考に行動しよう。発見時に妖怪とのバトルになることもあるので、注意が必要だ。なお、スポット発見後は妖怪新聞に後日談が載る。忘れずに読んでおこう。

■第3章までに発生する妖怪スポット一覧

タイトル				
木陰にひそむ怪異	さくら住宅街	フミちゃんの家の東側にある公園	だるだるま	バリうまスナック×2
学校の怪談1 透明ドリブラー	さくら住宅街	小学校の体育館	獅子まる	安っぽいうでわ
緊急! カワイイ外見にご用心	そよ風ヒルズ	ひょうたん池公園	ヨコドリ	ガードばんざい
カエルは雨に鳴く	おおもり山	神社の石像(雨のときのみ)。戦闘あり	ねちがえる	ダサいゆびわ
団地に潜む怪異1 雨の足音	おつかい横丁	あんのん団地のA-302(昼と雨のときのみ)	びきゃく	プリティーリング
団地に潜む怪異2 謎の家政婦	おつかい横丁	あんのん団地のB-104(昼のときのみ)	かたづ家来	妖緑茶
ひとりでに動くブランコの謎	さくら住宅街	さんかく公園	モレゾウ	スタミナム
驚異の催眠電波?	さくら住宅街	こぶた銀行の建物内	ムダヅカイ	銀のこけし×3
奇跡! 生きていた化石!	そよ風ヒルズ	ひょうたん池博物館の建物内。戦闘あり	りゅーくん	ルーンのおまもり
ラーメンの悲劇	団々坂	クマの家	つまみぐいのすけ	チャーシューメン×2
呪いのマネキン	おつかい横丁	商店街にあるカリスマスタイルの店内	モノマネキン	レインボーリング
ラーメンの悲劇 再び!	おつかい横丁	商店街にある北風ラーメンの店内("ラーメンの悲劇"クリアー後)	びんボーイ	スペシャルラーメン×2

はみ出し攻略だニャン 団々坂の銭湯"さくらの湯"に行けば、いつでもお風呂に入れる。主人公が男の子の場合は男湯に、女の子の場合は女湯になるが、お風呂のレイアウトが違っているので両方見る価値あり。



バトルの基本を忘れると痛い目にあっちゃうぜ!

妖怪とのトラブルを解決するには、バトルが欠かせない。バトルの基礎を学んでおき、強い妖怪との戦いに備えておこう。

基本的に妖怪たちは気ままに戦う

妖怪たちは自由気ままに戦い、右記の行動のいずれかを取る。どの行動を選ぶかはランダムだが、119ページで解説した性格によって選ぶ傾向が違う。ただし、"ひっさつわざ"は、プレイヤーが指定して使わせる必要があるぞ。

妖怪が取る5つの基本行動

こうげき	物理的なアタックを行う
ようじゅつ	ようじゅつを使って攻撃する
ガード	守りを固めてダメージを軽減する
とりつく	妨害したりサポートをする
さぼる	何もせずに行動を終える

戦闘に参加する"ともだち妖怪"は6体まで

本作では、サークルに登録した6体の"ともだち妖怪"のうち、前衛にいる3体が敵妖怪と戦う。サークルを回転させると、前衛の妖怪が素早く切り換わるのだ。サークルのメンバーは、セーブポイントか自宅の妖怪大辞典を調べると変更ができる。



"ねらう"の使いどころ

攻撃する敵を指定する"ねらう"は、バトルを有利に戦うために活用したいコマンドだ。たとえば、さぼっている敵を狙えば、妖気ゲージが溜まりやすくなったり、チャージ状態の敵への集中攻撃によって敵の"ひっさつわざ"を止めることもできる。上手に使って"ともだち妖怪"をサポートしよう。







Point さすらいだまを狙え!

バトル中に、"さすらいだま"が飛来することがある。これに"ねらう"コマンドでピンを刺すと、さまざまな効果が得られる。妖気ゲージの回復、敵が友だちになりやすくなる、勝利後の経験値やお金やアイテムにボーナスが付くなどの効果があるぞ。



"さすらいだま"は"ねらう"で攻撃!

ひっさつわざは積極的に

こうげき、ようじゅつ、とりつく、ひっさつわざには"わざレベル"があり、戦闘で使うとまれにランクが上がる。任意に出せるひっさつわざは、積極的に使うこと。なお、ひっさつわざを出すときは、下画面の課題を素早くクリアーしよう。



妖気が満タンでひっさつわざが使用可能に!!



←ひっさつわざ入力時は、ほかのサポートができないうえ、技を出す妖怪は無防備となる。

メンバーサークルの配置も考えよう

"ともだち妖怪"が増えると、メンバーサークルの配置も重要になる。たとえば、回復役の妖怪2体を対角線に配置しておくと、サークルを回してメンバーを切り換えても、回復役1体が必ず前衛になる。また、前衛で同じ種族の妖怪が隣りどうしにいると、陣形が発動する。このとき、2体より3体並んでいるほうが、効果がより高くなるのだ。



戦闘中もサークルは回転可能!

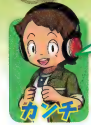
ここにもウォッチ おはらいは後列で

敵にとりつかれたり、体力が少なくなった妖怪は、サークルを回転させて後列で回復させよう。後列にいれば、おはらいも可能になるぞ。





はみ出し攻略だニャン 街でおばあさんに道案内を頼まれたら手助けしてあげよう。お礼にアイテムがもらえるから……ではなく、人にやさしくするのは大切! でも、妖怪が化けていることもあるので油断は禁物。



物語の舞台"さくらニュータウン"はこんなところなんだ!

物語のおもな舞台となるのは、主人公が暮らすさくらニュータウン。ここでは、第3章までによく見かける妖怪を場所ごとに掲載!



さくら住宅街でよく見る妖怪たち

- E かたづ家来
- E しゃれこ婦人
- E セミまる
- E おともらし
- D ノガッパ
- D つらがわり

怪しい路地裏
- E ネガティブーン
- E ヨコドリ

ひとなし路地
- E ぷようじん坊
- E ばか頭巾

小学校(夜)
- D ちからモチ
- D モノマネキン
- D トオセンボン
- D えこひい鬼

ネコの通り道
- E おこ武者

団々坂でよく見る妖怪たち

- E じめりんぼう
- E びきゃく
- D コマじろう
- D でんぱく小僧
- D ドンヨリーヌ

ひみつの抜け道
- E ズルズルづる
- E かたのり小僧

こっそり空地
- E 獅子まる

竹林のおんぼろ屋敷
- D おにぎり侍
- D カブトさん
- D わらえ姉

ないしょの横道
- E さむカリ
- E こおりんぼう

おつかい横丁でよく見る妖怪たち

- E ワカメくん
- E コンブさん
- E つづかな僧
- D メカブちゃん

商店街の細道
- E 迷い車 (元)
- E からみぞん
- E うらや飯 (本)

そよ風ヒルズでよく見る妖怪たち

- E わすれん帽
- E ジミー
- D はらおドリ
- D 認MEN

妖怪データの見かた

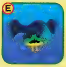
1. 出現場所
2. 妖怪ランク
3. 元…元祖のみ登場 / 本…本家のみ登場
4. 妖怪の名前

はみ出し攻略だニャン! 夜に、主人公に化けたモノマネキンの行列に遭遇することがある。これに話しかけると、リズムゲームが遊べるぞ。一度遭遇すれば、夜にあんのん団地の駐車場で、いつでもプレイ可能になる。

おおもり山でよく見る妖怪たち


E 砂夫


E ダラケ刀


E トホホギス


D ぜっこう蝶

登山道


E ドキ土器


E みちび鬼



地下水道でよく見る妖怪たち

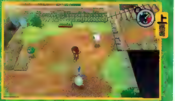

E イガイガグリ


D キライギョ


D かぜカモ

知っ得情報 脇道や建物内はダンジョンになっている

[illegible]



レベル上げにも最適

さくらニュータウン地下水道マップ



知っ得情報 妖怪ウォッチのランクによって見つかる妖怪が違う

[illegible]

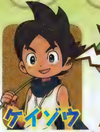


知っ得情報 宝箱の色による違いはな〜に?

街に置かれている宝箱には、黄色と紫色のタイプがある。黄色い箱は、一度取ると[illegible]、[illegible]に消えるが、[illegible]と、別の場所に配置される



はみ出し攻略だニャン 街で突然"赤い箱"を渡されることがある。開けずに持っていると、最終的にはアイテムがもらえるが、途中で開けるととんでもないことが起きてしまうのだ。取り扱いには注意しよう!!



第3章までの進めかたはこれを読めばバッチリだ!

第3章までのシナリオチャートを、重要なポイントのピックアップ解説とともに掲載。みんなの冒険をしっかりとサポートするぞ!

第1章 消えた妖怪ウォッチ



主人公が寝ているあいだに、"妖怪ウォッチ"が謎の妖怪に消されてしまう。おかげで、妖怪の存在を忘れて過ごしていたが……。

- 家族でおでかけ
- 2つのまんじゅう屋
- 虫とりをするぞ! POINT 1
- ふしぎなお店　おもいで屋
- ウィスパー　ふたたび
- いつもの3人 POINT 2
- 第2章へ!!

POINT 1 捕る虫は何でもOK!

クラスメイトたちと虫とりをするとき、"!"マークが表示される場所以外でも虫とりはできる。その際、おおもり山の手前にいるクマと話し、虫とりに使えるスーパー黒みつを2個もらっておこう。



いきもの図鑑がもらえるぞ!

POINT 2 妖怪大辞典をどこでも使える"大辞典アプリ"を使いこなそう!

"かたづ家来"とのバトルを終えると、妖怪大辞典が手に入る。どこでも大辞典が確認できるアプリと、ようかいメダルアプリも使えるようになるぞ。



←友だちになった妖怪は大辞典にメダルがセットされる。また、街で出会っただけの妖怪も、大辞典で情報が見られるぞ。



➡大辞典には妖怪の説明やスキルに加えて、よく見かける場所の情報も載っている。

第2章 カンチのハイテクおにごっこ



新たな妖怪を仲間にした後、友だちのカンチと遊ぶことになった。しかし、カンチが持っていたメガウォッチが奪われてしまう!

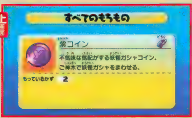
- おおもり神社のご神木 POINT 1
- こまっている人たち POINT 2
- ひょうたん池公園で遊ぼう
- メガウォッチを　とりもどせ! POINT 3
- もどってきたメガウォッチ
- 第3章へ!!

ウィスパーにいったい何が!?



POINT 1 妖怪ガシャにチャレンジ!

おおもり神社では、妖怪が封印されている妖怪ガシャを回せる。初回は、"グレるりん"、"じんめん犬"、"バクロ婆"の中から好きな妖怪を仲間にできる。回復が得意な"バクロ婆"がおすすめだ。



←2回目からは、獲得した妖怪ガシャコインを使って回す。



➡運がよければ、いきなりSランクの妖怪が出ることも!

POINT 2 "たのみごと"をクリアーしてシナリオをさらに進めよう

たのみごとをクリアーすると、物語が進む。"セミのプロフェッショナル"、"テッペイ　認めナイよ!"、"コンビニにお客さんを"の3つをクリアーする必要があるぞ。詳細は117ページを参照。

POINT 3 メガウォッチを追いかけて

メガウォッチを取り戻すために街中を走り回るパート。そよ風ヒルズの川、トンネル脇、公園の順に妖怪を追いかけ、さくら住宅街のネコの通り道で、"かりパックン"と戦おう。最後に、地下水道を南に進み、"あせっか鬼"との戦闘に勝利すれば終了だ。



"ともだち妖怪"を増やして挑もう!

はみ出し攻略だニャン 雨が降ると街の様子が変わり、行き交う人の数が減ったり、登場する生き物や妖怪も変化する。天候は晴れと雨以外にも用意されていて、なかには走っているとコケやすい天候もあるらしい。

第3章 おかしな学校

学校に忘れた宿題を取りに行くと、巨大な妖怪の気配が……。妖怪に対抗するために"妖怪ウォッチ"のランクを上げなければ!!

- 宿題　忘れちゃった
- 学校で見た大きな影 POINT 1
- さくらニュータウンの人々 POINT 2
- 時計のチョーシ堂 POINT 3
- ランクアップ! POINT 4
- おかしな学校
- 第4章へ!!

POINT 1 ご飯をモリモリ食べよう

宿題を取って家に帰ると晩ご飯タイム。ご飯の周りに表示されるサークルが、皿と重なった瞬間にボタンを押す、リズムゲーム風のミニゲームに挑戦する。高得点ならアイテムがもらえるぞ。



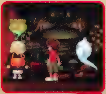
⬅サークルが皿と重なり、オレンジ色になった瞬間に押そう。

POINT 2 キークエストを進めると新要素がたくさん増える

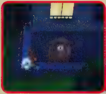
"たのみごと"の"公式おじさんの公式ルール"、"ガチコーン!と合成だ!"、"大門教授と不思議な扉"の3つをクリアーすると物語が進む。さらに、クリアー時に以下の要素が遊べるようになるぞ。



通信対戦 友だちと対戦できる



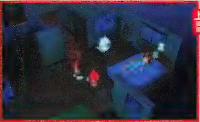
妖怪の合成ができる **合成**



きまぐれゲート 新しいサブクエストが遊べる

POINT 3 バクのおかげで夜でも行動できるように!

妖怪"バク"のおかげで、夜の時間でも探索が可能になる。時間経過で昼夜が入れ換わるようになるが、自宅のベッドで眠れば時間を一気に進めることができる。ちなみに、昼時間は朝6時から夜6時まで、夜時間はその反対。たのみごとで時間を指定されたときは注意しよう。



バクが変身して身代わりに!

夜の街を散策してみると意外な発見があるかも!?

昼と夜では、出現する虫や妖怪が異なる。夜のみ開く店や、夜限定のイベントもあるぞ。たとえば、あんのん団地で"グレるりん"と"イガイガグリ"が言い争うイベントは夜限定。ここで、"グレるりん"を選ぶと"ワルニャン"が、"イガイガグリ"を選ぶと"トゲニャン"が仲間に!



どっちがトガってる?

POINT 4 巨大カプセルを避けつつ上階を目指そう!

学校の正面玄関は閉まっているので、職員室のドアから学校に入って屋上を目指そう。ただし、廊下にはガシャのカプセルが転がっており、触れると前の階層に戻されてしまう。タイミングよく、教室に避難しながら進もう。教室に閉じ込められたときは、カギを閉めた妖怪を倒すと、廊下に出られるようになる。

カプセルは地図で確認



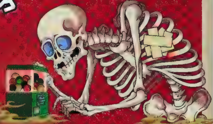
⬆転がってくるカプセルは、地図に赤い丸で表示される。早めに教室へ避難すると安全だ。



⬅3匹出現する妖怪のうち、中央の妖怪を倒すと廊下に出られる。別の妖怪に触れるとやり直しに。

BOSS ガシャどくろ

屋上まで進むとボス戦に突入する。ボス妖怪"ガシャどくろ"の弱点は心臓だ。肋骨を集中攻撃し、はがれたら心臓を狙おう。ちなみに、"ガシャどくろ"の攻撃は、ガシャから出たものによって決まる。



何が出るかは運次第!?



⬅黒いカプセルが出ると、前列の妖怪が全員行動不能になり、後列と入れ換えておはらいだ!!

はみ出し攻略だニャン おおもり山の頂上からそよ風ヒルズへ下るジャンボスライダーは、途中に壁が壊れている場所があり、そこから脱出することもできる。その先には、アイテムが落ちていることもあるぞ。

SCOOP!

“ともだち妖怪”との冒険には

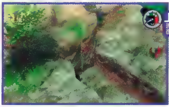
第3章をクリアーすると、行動範囲が広がり、第2章までにはなかった要素も開放される。ここでは、第3章以降に楽しめる要素の数々を先取りして紹介しよう!!

ケマモト村

主人公のおばあちゃんが住んでいる田舎の村。自然が豊かで、都会では見られない生き物や妖怪が住んでいる。ここで“デカニャン”と出会い、過去の時代へ行くことに……。



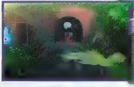
⬅おばあちゃんの家にある倉から何やら妖気が……!?



➡裏山にあるかわせみ渓谷は妖怪が住むダンジョンだ。



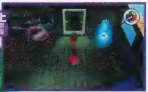




⬆➡ケマモト村でも数多くのイベントが発生。“ノガッパ”と再会したり、どこまでも続く“えんえんトンネル”にも挑める。



⬅小さな神社から妖気を感じる。ここにも妖怪が!?



⬇連動ダンジョンの入り口。詳細はまだ謎のままだ。

電車に乗って移動

ケマモト村やナギサキに行くときは、電車を利用する。路線は途中で分岐し、途中で乗り換えが必要になることも。電車内では、いろいろな人に話しかけられたり、妖怪にバトルを挑まれたりする。電車の旅を楽しみながら、目的地を目指そう。

妖怪たちとおでかけ

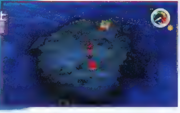


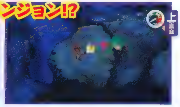


ナギサキ

潮風が気持ちいいナギサキ。小さな港町だが、ここにしか住んでいない妖怪がいる。「元祖」と「本家」の連動ダンジョンも登場する重要な場所。

「元祖」と「本家」連動のダンジョン!?





⬅⬆妖怪の力を借りて、海水の水位を変えながら進むダンジョン。歯応えがありそうだ。

海や川では釣りが!!

ケマモト村で釣竿をもらったら、サカナを釣れるようになる。サカナを逃がさないように、リールを操作するのだ。





狙うはもちろん大物!!



⬅ナギサキでは、物語が進むと船に乗って、沖釣りも楽しめるように。

自転車を手に入れて広大な街を探索しよう!!

物語序盤は、移動手段が徒歩のみで、遠くへ行くときに苦労する。物語が進んで自転車を手に入れると、移動スピードがアップするぞ。本作では自転車に立ちこぎが加わり、さらなるスピードアップも可能だ。ただし、立ちこぎし続けると疲れてしまうので要注意!



坂道だってへっちゃら!

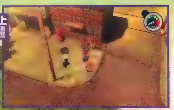
ハミ出しウォッチ クルマにひかれたときに、幼なじみのエミちゃんに「ダサイ」と言われ、地縛霊のネコになったジバニャン。エミちゃんはなぜそんなひどいことを言ったのか？ 事の真相が、本作で語られるぞ。

こんな要素も！

桜町

さくらニュータウンになる前の、過去の桜町。現在のように区画分けはされていないようだ。建物や人の服装などに、昭和の雰囲気が漂う。

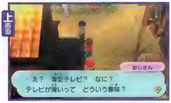




⬅桜町のいたるところで、さくらニュータウンとのつながりを感じる。



⬆電車ではなく、路面電車が走っている。遠出するときは汽車に乗るのだ。



⬆過去の時代は、ブラウン管のテレビが主流。リモコンもなさそうだ。



➡映画館がある大通りを探索中に、レーダーが反応！

過去の時代には怪魔たちが登場

桜町エリアでは、現代にはいない“怪魔”と呼ばれる恐ろしい存在が、人間たちに悪い影響を及ぼしている。謎の少年ケイゾウは、この怪魔に戦いを挑んでいるようだが……。

妖怪ウォッチ バスターズで勝負！

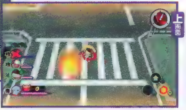
バスターズモードは、最大4人で協力するアクションゲーム。妖怪1体を操り、仲間とともに鬼に挑むのだ。アタッカーやヒーラーなど、4種類の戦闘スタイルが用意されており、それぞれ異なる特殊技を持つ。なお、本編の“ともだち妖怪”を操作する場合、レベルは本編のものを引き継ぐ。



⬆ヒーラーは、仲間を癒す役割。たとえば“ざしきわらし”は、“円陣回復の術”の技でサークル内の仲間を回復できる。

強力な鬼といえども力を合わせれば倒せる！





⬆➡妖怪によっては、遠距離攻撃がくり出せたり、味方の攻撃力をアップする技が使える。



集めた“鬼玉”でご褒美が変化

⬅バスターズ限定アイテムの鬼玉。多く拾うほど、脱出時に挑戦できるガシャのご褒美が豪華になる。

バトル好きにはたまらない通信対戦

第3章で“たいせんアプリ”を手に入れると、通信対戦が楽しめるようになる。公式ルールでセットできる妖怪は、Sランク妖怪が2体まで、Aランク妖怪が2体までとなる。対戦時のレベルは60に統一され、レベルが低い妖怪でも一時的に60まで上がるので、好きな妖怪を選んで気軽に対戦できる。



ネットワークで全国のライバルとの対戦を実現！

⬅対戦はインターネット通信に対応しているので、近くに友だちがいなくても、妖怪バトルが気軽に遊べる。

「妖怪ウォッチ2」、さっそく遊んでみました！

ひとりで遊びたいときは、RPGの本編をプレイ。仲間が集まったら、“妖怪ウォッチ バスターズ”の協力プレイで一致団結。“ともだち妖怪”の実力を試したいときは、通信対戦で勝負。本作には、さまざまな遊びが盛り込まれている。さらに、前作に登場した、すれちがい通信や指名手配妖怪などのお楽しみ要素も健在！ その中でも、自分がとくに注目しているのが、妖怪ウォッチ バスターズ。このモードは短時間でプレイでき、みんなでワイワイ楽しめるが、奥深い戦闘を楽しみたい人にも最適だ。たとえば、特殊技のアクションは1回使用すると、一定時間が経過するまで使用できなくなり、ボタンを押しっぱなしでチャージを行うと効果が上昇する。闇雲にボタンを連打するのではなく、戦況によって使い分けることが重要なのだ。さらに、制限時間内に鬼を倒さなければならないというハラハラ感と、鬼を倒したときの達成感もバッチリ！ ぜひ、「妖怪ウォッチ2」を体験してほしい。

（Text by 七転び八百木）

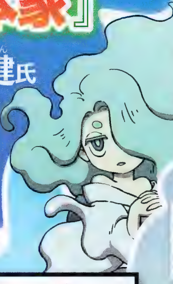
ハミ出しウォッチ

妖怪ウォッチ バスターズでは、1日1回だけ“地獄のおみくじ”に挑戦できる。このおみくじは、バスターズで特別なコースを出現させるもの。おみくじから出た手形の種類に応じたコースに挑める。

『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』

ディレクター 本村(もとむら) 健(けん)氏 インタビュー

『妖怪ウォッチ2』のキーマンである、ディレクターの本村健氏にインタビューを敢行。開発の心臓部から見た『妖怪ウォッチ』とは？





『妖怪ウォッチ』のブームは私も興味がありますね

――『妖怪ウォッチ』が現在大ブームを巻き起こしていますが、いまの心境をお聞かせください。

本村　「ありがたい」というひと言に尽きますが、とにかくびっくりしています。これは、妖怪のしわざとしか思えないですね(笑)。

――これほど大ヒットすると想定されていたのでしょうか。

本村　ゲームを作るからには、もちろんヒットを目指していますが、ここまで爆発的に広がるとは思っていなかったです。いまの子どもたちが妖怪を求めていたのか、時代に合っていたのか、それとも妖怪がもともとみんなに愛されるポテンシャルを秘めていたのか。理由ははわからないですが、結果的に成功してうれしいです。

――ゲームの中で、ユーザーをいちばん魅了した要素は、どのあたりだと分析されていますか？

本村　やはり、アニメで人気がすごく上がったキャラクターの存在でしょうか。それと、さくらニュータウンという舞台を現代風に設定にしたことですね。現代風の舞台は近年のゲームではあまり見かけないので、そのあたりが子どもたちに新鮮に映ったのだと思います。子どもたちに向けたオープンワールドRPGを作るというコンセプトが、うまく彼らに受け入れられたのかもしれません。



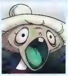
本作の注目ポイントはどこズラ？ こだわり要素を知りたいズラ

――本作の開発を進めるうえで、気をつけたポイントは？

本村　アニメの世界観とゲームの距離感に、かなり気を配りました。アニメとゲームではそれぞれ表現方法が違い、まったく同じにはできないのですが、ゲームを遊んでいるときに、アニメと同じ世界だと感じられる距離感を保っています。

――では、本作でとくにこだわった要素をお聞かせください。

本村　“日常感”ですね。主人公が靴を脱いだり履いたり、横断歩道の信号を押す要素が前作でもありました。本作では、日常感をさらに追求しています。お父さんの靴を玄関で見て、「あ、お父さんが帰ってきてる！」みたいな(笑)。ゲームのおもしろさには直接関係ないですが、かなりこだわりました。



バババァ～ン(アニメとの連動要素をもっと聞かせてくれんかのぉ)

――アニメからゲームに引き継がれた要素はあるのでしょうか。

本村　妖怪の召喚方法がアニメと同じになり、ウィスパーが持っている妖怪パッドもゲーム中に登場します。ほかにも、アニメでおもしろかった要素は、ゲームにできるだけ盛り込みました。ファンの皆さんの期待に応えたいので。

――アニメはギャグ要素が強いですが、ゲームのほうは？

本村　ギャグ要素は結構強いです。やはり『妖怪ウォッチ』の世界観でギャグは外せない要素。隙があればボケるようにしていますね(笑)。それが『妖怪ウォッチ』という作品の個性ですし、妖怪とおもしろおかしく日常生活を過ごすということをテーマにしているので、できるだけギャグを入れるようにしました。





新マップには、九州に似た地名が登場するのはなぜ？

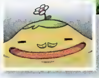
――本作では、ケマモト村やナギサキといった、九州の県に似た地名が新たに登場しました。

本村　ケマモトは日野の案なので、ネーミングの理由は僕にはわからないです(笑)。地名ではないのですが、じつは前作ですでに、博多弁が由来の単語は使われていたんですよ。たとえば、“ヨカコーラ”というアイテムの“よか”というのは博多弁です。“よい”という意味ですね。“ダラケ刀”という妖怪の名前も、由来は博多弁の“だらけとう”です。福岡で制作しているゲームなので、自然に博多弁が組み込まれました。あと、主人公のお父さんが務めているビルは、レベルファイブのビルにそっくりだったりします。ひょうたん池のモチーフは、レベルファイブのそばにある、大きな池がある公園。おおもり山は、僕の家の裏にある、飯盛山がモチーフなんです(笑)。『妖怪ウォッチ』は日常感を大事にして作っている作品なので、身近にある素材、目に見える範囲のものを参考にするうちに、自然にそうなったという感じですね。



ハミ出しウォッチ　本村氏のお気に入り妖怪は、いちばんが“コマさん”で、つぎに“ロボニャン”。新たに追加された妖怪の中では、[illegible]、サラサラとした砂のような姿で、素直な性格の妖怪だ。









『妖怪ウォッチ』ディレクター
本村 健氏
（文中は本村）

『妖怪ウォッチ』から引き続き『妖怪ウォッチ2』でもディレクターを担当する。かなりの妖怪マニアでもある。

ボーノ！ 本作では過去の時代でホノボーノできるボーノ～

――本作では、タイムスリップして過去のさくらニュータウンに戻ることができますが、過去の要素を入れた理由は？

本村 前作でさくらニュータウンを作るときに、桜町というキーワードが生まれました。そこで、さくらニュータウンは60年前は、桜町と呼ばれていたという設定で物語が作れるのではないかと思い、日野と相談して具体的に固めました。

――古くから言い伝えられている"古典妖怪"も、本作で初めて登場します。

本村 妖怪好きとして、知っている妖怪をゲーム中に出したかったんです(笑)。前作は、オリジナルの現代妖怪を作るというコンセプトがありました。『2』では、オリジナルの妖怪ももちろん登場しますが、"ろくろ首"や"から傘お化け"といったおなじみの妖怪も、『妖怪ウォッチ』なりにアレンジして登場させたいと思ったんです。本作を通じて妖怪を好きになった方が、昔の妖怪を調べるときに、「あ、これ『妖怪ウォッチ』で知ってる！」と思ってくださったら、妖怪好きとしてはこれ以上ない喜びです。

――『妖怪ウォッチ』ブームが世界中に広まると、それがきっかけで"ヨウカイ"という単語が世界共通語になるかもしれませんね。

本村 そうなるとうれしいですね！ 妖怪は本当におもしろい存在なので、世界的にも受け入れられてもらえればうれしいです！







通信機能のパワーアップだと!? 遊びたいチクショ――――!!

――通信対戦がインターネット対応になって、ますます盛り上がりそうですが、対戦モードをインターネット対応にした狙いをお聞かせください。

本村 前作の対戦はおもしろいのですが、友だちどうしで顔をつき合わせなければできないのがネックでした。そこで、『2』の開発の初期段階から、インターネットに対応させることは決めていました。あと、今回は妖怪の種類が増えたので、必殺パターンやお気に入りのメンバーは、人によって大きな違いが出ると思います。自慢のメンバーを気軽に披露できる場所を作ったので、皆さんに思い思いの戦術で存分に戦ってほしいと思います。

――ランダム対戦では、元祖軍と本家軍の勝率も記録されますね。

本村 ふたつのバージョンの名前が『元祖』と『本家』なので、どうせならそれを対立させたほうがおもしろいと思って、実現させました。インターネットに接続すると、バージョンごとの軍勢に所属することになります。皆さんの対戦結果をもとにして、紅白歌合戦のように全員で争うものがあるとおもしろいのではないかと考えました。

――公式大会が開催されると、さらに盛り上がると思いますが、イベントなどの予定はあるのでしょうか。

本村 まだ未定ですが、気持ちとしては開催したいですね。対戦の公式ルールでは、レアリティの制限などを設定しています。ただ強い妖怪を集めるだけでは勝てないようになっているので、ユーザーの皆さんがどのようなデッキを組まれるのか、制作スタッフも楽しみにしています。



メラッメラメラッメラー！（皆さんに熱いメッセージを！）

――最後に、『妖怪ウォッチ』ファンへのメッセージをお願いします。

本村 いったんゲームの話は置いておいて……(笑)、妖怪ファンとしては、実際に妖怪がいると思うことで、生活がちょっぴりおもしろくなるのではないかと思っています。たとえば、本屋さんに入ると、なぜかトイレに行きたくなることがありませんか？ あれも、妖怪のしわざだと思うと、くすっと笑えます。そういったことがきっかけで妖怪に興味を持ってもらい、『妖怪ウォッチ2』を手にして遊んでもらえるとうれしいです。

――もう少し、ゲームのことも話していただけると……(笑)。

本村 そうですね、オープンワールドRPGをしっかり作り上げました。少し街を歩くだけでも、ちょっとした事件が起きますので、一期一会の出来事を楽しんでもらいたいです。おばあちゃんに突然捕まって道案内をさせられたりとか。そういった偶然性を楽しんでほしいです。あとは『元祖』と『本家』のどちらのバージョンを選ぶかという選択と同様に、ゲーム内でも二択の要素を盛り込んでいます。アイテムのどちらをもらうかといった二択もあります。"犬派か猫派か？"みたいな、正解がない二択も用意しました(笑)。そういう悩ましい二択をふんだんに仕込んでいますので、楽しく悩んでもらいたいです。まぁ、そんなことはさておき、妖怪の魅力をもっと知ってもらいたいのですが……(笑)。

――本村さんは、本当に妖怪がお好きなのですね(笑)。

本村 昔から好きですね。妖怪は、"楽しいもの"だと思います。ホラー要素もありますが、ちょっとしたかわいらしさとか、コミカルな要素が含まれている存在なんです。ゲームの『妖怪ウォッチ』をプレイしなくても、現実世界で妖怪を"ウォッチ"してほしいですね。僕はゲームを推すよりも、妖怪を推していきたいと思います(笑)。もちろん、その結果として『妖怪ウォッチ』が流行ってくれるとうれしいのですが(以下、妖怪話が続く)。

――ありがとうございました！





ハミ出しウォッチ おおもり山にあるガシャマシンは、その日の運で回せる回数が変化する。最低は3回で、最大は30回に決められている。約50%の確率で3回になるが、ごくまれに30回になるとのこと。

超レアなプレゼントも!!

ますます広がる



1 DX妖怪ウォッチ タイプ零式

バンダイ／8月2日発売予定／3200円［税抜］（3456円［税込］）

プレゼント 1名様

『2』のゲーム内に登場する"妖怪ウォッチ 零式"を再現。"Zメダル"と"古典メダル"に対応し、160種類以上の妖怪登場ボイスを収録している。

2 妖怪メダル 第3章 ～進化妖怪のヒ・ミ・ツ～

バンダイ／6月7日発売／180円［税抜］（194円［税込］）

玩具の"DX妖怪ウォッチ"で使える妖怪メダル。シークレットを含む、全30種が用意されており、1袋に2枚のメダルがランダムで入っている。



3 妖怪メダル零 ～登場！古典メダルでアリマス！～

バンダイ／7月12日発売予定／180円［税抜］（194円［税込］）

"DX妖怪ウォッチ タイプ零式"対応のメダル。古典妖怪をデザインした全20種が登場。1袋に2枚のメダルが入っている。



4 妖怪ソフビシリーズ（シリーズ第2弾）
コマじろう／ブシニャン／メラメライオン／ロボニャン

バンダイ／7月26日発売予定／各700円［税抜］（各756円［税込］）

全高約8センチのソフビ人形。シリーズ第1弾の"ジバニャン"、"コマさん"、"ツチノコ"、"ワルニャン"も発売中。


ブシニャン


メラメライオン


ロボニャン


コマじろう

5 妖怪ウォッチ 妖怪おみくじトランプ

プレゼント 3名様

バンダイ／6月14日発売／1200円［税抜］（1296円［税込］）



毎日の運勢が占える"ラッキーおみくじ"付きのトランプ。すべてのカードに人気妖怪がデザインされ、妖怪メダルが1枚付いてくる。

6 妖怪ウォッチプラモデル シリーズ 03ブシニャン／04キュウビ

プレゼント 各3名様

バンダイ／6月28日発売／各800円［税抜］（各864円［税込］）

パーツ数が少なく、簡単に組み立てられるプラモデル。さまざまな表情やポーズが再現可能で、"ジバニャン"と"ロボニャン"も発売中。


6-A キュウビ


6-B ブシニャン

このマークのアイテムを抽選でプレゼント！

プレゼントマークの付いたグッズを抽選でプレゼントします。希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、賞品番号（タイプが選べる賞品は、番号とアルファベットも記入してください）を明記し、右の応募券をしっかり貼って、218ページのあて先で「妖怪ウォッチグッズ」係までお送りください。締切は7月24日の当日消印有効です。当選者の発表は、賞品の発送（8月上旬を予定）をもって代えさせていただきます。

応募締切 2014年 7月24日（木） 当日消印有効

応募券
週刊ファミ通 2014年7月24日号
妖怪ウォッチ プレゼント 応募券
※コピー不可



7 おしゃべり妖怪シリーズ
おしゃべりコマさん

バンダイ／4月26日発売／2200円［税抜］（2376円［税込］）

お腹を押すとしゃべるぬいぐるみ。長押しすると、今日の運勢を聞ける。背負っている風呂敷は、脱着可能だ。



ハミ出しウォッチ 「妖怪ウォッチ」関連グッズに注目している人は要チェック！ Webサイトの"妖怪ウォッチ GOODS"では、カテゴリー別にさまざまなアイテムを紹介。http://youkai-world.com/goods/

『妖怪ウォッチ』の世界

『妖怪ウォッチ』の魅力はゲームだけにとどまらない。ファンを魅了する関連グッズの中から、注目アイテムをピックアップして紹介！

8 妖怪ウォッチ ぬいぐるみポーチ

プレゼント 各1名様

バンプレスト／7月下旬登場予定／アミューズメント景品

ジバニャンとウィスパーをモチーフにしたポーチ。スマートフォンや小物などを収納するのに便利なサイズだよ！


8-A


8-B


8-C

9 妖怪ウォッチ ぞくぞく妖怪シール

バンダイ／7月29日発売予定／各200円［税抜］（各216円［税込］）

立体感のあるシールとソーダ味のガムがセットになった食玩。シールは4種類あり、人気妖怪や必殺技をくり出す姿がデザインされている。





11 妖怪ウォッチ でっかいジバニャンぬいぐるみ



全高約28センチの特大サイズなので、ぎゅっと抱きしめて大満足。まんまるなフォルムとキュートな笑顔に、毎日癒されまくり！

プレゼント 2名様

バンプレスト／7月下旬登場予定／アミューズメント景品

10 妖怪ウォッチ カード付き箸

プレゼント 3名様

バンダイ／6月21日発売／各700円［税抜］（各756円［税込］）

“ともだちウキウキペディア”で使えるカードがセットになった箸。カードは3種類あり、チームを組むことで特殊効果が発動する。





※プレゼント賞品の種類は選べません。

12 妖怪ウォッチ とりつきカードバトル オフィシャルストレージボックス

妖怪カードを200枚まで収納できるケース。展開された状態で販売されているので、組み立てる楽しさもある。



バンダイ／6月28日発売／450円［税抜］（486円［税込］）

プレゼント 3名様

13 妖怪ウォッチ とりつきカードバトル 第2弾 ブースターパック（1パック5枚入り）



バンダイ／7月18日発売予定／150円［税抜］（162円［税込］）

『妖怪ウォッチ』を題材にした対戦型トレーディングカード。こちらの第2弾（全80種）では、新たな種族やレジェンド妖怪も登場する。

プレゼント 6名様（5パックセット）

期間限定！“発見！妖怪タウン”開催中

オリジナルグッズが購入できたり、ミニアトラクションが楽しめる『妖怪ウォッチ』のイベントショップが、期間限定で営業中。ダイバーシティ東京のほか、名古屋市のオアシス21でも開催予定だ。



➡「特別手配！妖怪キャッチ」など、ミニアトラクションも設置。挑戦して、妖怪メダルなどの豪華景品を入手しよう。



ゲームに挑戦して景品をゲット!!

発見！妖怪タウンの人気No.1グッズは妖怪チャーム！



妖怪ウォッチ
妖怪ファスナーチャームコレクション
400円［税抜］（432円［税込］）

妖怪ウォッチ 発見！妖怪タウン　ダイバーシティ東京 プラザ店
開催期間：6月26日〜8月31日
※Web抽選方式による事前予約・時間入替制での営業。当選者以外は入店できません。
場所：東京都江東区青海1-1-10 ダイバーシティ東京 プラザ4F
公式サイト：http://www.namco.co.jp/chara_shop/yokai-watch/

ショップ運営者からのひと言コメント

ダイバーシティ東京 プラザ店は、6月26日にオープンしておよそ1週間程度ですが、ネットによる抽選予約制なので、土日でも平日でも変わらず、ゆっくりとお楽しみいただいています。『妖怪ウォッチ』をモチーフにしたミニアトラクションや当店でしか買えないオリジナルグッズも取り揃えており、夏休みの記念にぴったりの撮影コーナーもあります。ぜひ、レジャーとしてお越しいただければと思います。

キャラポップストア プロデューサー
内藤浩司氏

次号7月31日号（7月17日発売）でも『妖怪ウォッチ2』ファン必見の情報をお届け!!

音どけ

あの人の声、お届けします



人気声優さんたちの声をお届けする連載コーナー。今回は、アニメやゲームで大活躍の戸松遥さんが、登場してくれたよ♪

イラスト：ふじのきともこ

小学生を中心に、新たなブームを巻き起こした『妖怪ウォッチ』。ゲームの累計販売本数が100万本を突破し、グッズの売り切れが続出するなど、その勢いは止まらない。シリーズの主人公ケータを演じる戸松遥（とまつはるか）さんに、テレビアニメの収録風景や、最新作に懸ける想いなどを訊いた。

「いろいろな妖怪に取り憑かれるケータは、演技の幅が広くて演じていて楽しいです」



戸松遥

Haruka Tomatsu

2月4日生まれ。愛知県出身。『桜Trick』(高山春香役)、『ハピネスチャージプリキュア！』(氷川いおな/キュアフォーチュン役)、『魔法科高校の劣等生』(壬生紗耶香役)などで活躍。『獣電戦隊キョウリュウジャー』では、声だけでなくアイドル役としての出演も果たした。(文中は戸松)

ケータ

『妖怪ウォッチ』の主人公。不思議な時計〝妖怪ウォッチ〟の力で、妖怪と友だちになれる力を授かる。『妖怪ウォッチ2 元祖／本家』(以下、『2』)でも主人公に。



テレビアニメでケータの性格がより魅力的に!



――まずは、戸松さんが演じているケータが、どんなキャラクターなのか教えてください。

戸松　ケータは、これといった特徴がないという意味で、いたってふつうの男の子です。勉強もスポーツもそれなりにできて、個性がないと言いますか……。でも、テレビアニメのエピソードには、女の子にモテたいと思ったり、腹黒いことを考えたりするようなシーンがあったので、演じていくうちにいまどきの男の子なんだなって感じるようになりました。「ふつうの男の子だったら、そう考えるよね」というのが、リアルに描かれています。

――ケータは、ゲームとテレビアニメとでは少しイメージが異なり、テレビアニメのほうが、表情が豊かになっていると感じます。

戸松　ゲームのケータは、プレイヤーの分身となるキャラクターなので、シナリオはもちろん、演技でもあまりクセをつけないようにしています。誰もが共感できて、感情移入ができる男の子として演じていますが、テレビアニメのケータは、視聴者に楽しんでもらえるようなお芝居を心掛けています。

――ゲーム、テレビアニメと収録を続ける中で、ケータのキャラクターを作り上げたと。

戸松　そうですね。ただ、事前にテレビアニメはギャグテイストだと聞いていましたが、ノリのよさが想像以上で(笑)。キャストやスタッフの方とどこまではっちゃけていいのか、探り合いながら演じています。以前と比べると、関智一さんが演じるウィスパーとの掛け合いも、どんどんツッコミが激しくなっているんですが、あるとき日野さん(日野晃博氏。レベルファイブ代表取締役／CEO)に「ケータのツッコミがキレッキレでおもしろかったです!」とおっしゃっていただけて(笑)。すごくうれしかったのを覚えています。

――日野さんのお墨つきなのですね(笑)。ケータは基本的にツッコミ役ですが、妖怪に取り憑かれたときはボケ役に回ることが多いと思います。演技の幅が広いぶん、演じるのがたいへんだと思いますが……。

戸松　じつは私、ケータが妖怪に取り憑かれるエピソード自体が好きなので、それに関してたいへんだとは思っていないんです。というのも、ケータが妖怪に取り憑かれると、妖怪の特徴が出てしまうので、ハイテンションになったり、ネガティブになったりするんですが、いろいろなケータを演じられてとても楽しいんですよ。だから台本を読むのも、毎回すごく楽しみなんです。今回は、「どんな妖怪が出てきて、取り憑かれるんだろう」って。

――妖怪に取り憑かれたケータを演じるうえで、意識していることはありますか。

戸松　ケータに取り憑く妖怪を演じている方が先に収録している場合は、セリフの言い回しやその妖怪独特の演技をどのようにしているのか、コツをうかがうようにしています。

――事前情報を仕入れておくわけですね。ちなみに、取り憑かれたくない妖怪は?

戸松　取り憑かれると、何でもベラベラとしゃべりたくなって、秘密を守れなくなるバクロ婆が嫌かも。やっぱり人に迷惑をかけるのはよくないですし、忍びないです(苦笑)。

――確かに(笑)。お話をお芝居に戻しますが、収録でたいへんなことはありますか?

戸松　体力勝負になってたいへんという意味では、関さんとの掛け合いですね。関さんは台本にないセリフを、よくアドリブでおっしゃられたりするんですよ。とてもおもしろくて、私もがんばっちゃうんですけど、汗だくになるくらいエネルギーを消費しちゃいます。

――『妖怪ウォッチ』は、アドリブが自然と生まれる和気あいあいとした現場なんですね。

戸松　収録現場はとてもいい雰囲気だと思います。大人が全力でふざけながら、いいものを作ろうとしていて、アドリブもおもしろければオーケーなんです。テストと本番では、セリフが大きく変わることもあります。ただ、関さんはやり過ぎて注意されますが(笑)。

――そうなんですね(笑)。

戸松　あとは、収録現場で『妖怪ウォッチ』の情報を交換していますよ。あの店でジバニャンのキーホルダーが売っていたとか、誰かがグッズを買ってきてくださったりとか。とても温かい現場で、リラックスできますね。

(次ページに続く)

作品紹介



発売日:7月10日発売
メーカー:レベルファイブ
対応機種:ニンテンドー3DS
ジャンル:RPG
プレイ人数:1～4人
価格:各4600円[税別](各4968円[税込])、ダウンロード版は各4600円[税別](各4968円[税込])

“ともだち妖怪”とともに不思議な出来事を体験

個性豊かな妖怪たちと友だちになり、妖怪が起こす出来事を解決していくRPGの最新作。舞台は現代をメインとしながらも、過去の時代を訪れる物語が展開され、“古典妖怪”と呼ばれる新妖怪とも友だちになれる。また、ふたつのバージョンが同時発売されるのもポイントで、仲間になる妖怪などが一部異なっている。



⬆バトルでは、登録した“ともだち妖怪”が自分たちの意思で戦う。プレイヤーは、取り憑かれた仲間を救出したり、必殺技を入力してサポートするのだ。

本作の詳しい情報は110ページをチェック!

『妖怪ウォッチ』は『2』の発売でさらなる広がりを見せていく!

――『2』が発売されましたが、ゲームや今後のテレビアニメの見どころを教えてください。
戸松　『2』では、新しい妖怪がたくさん登場します！　ケータが事件に巻き込まれる回数や、巻き込まれかたもパワーアップしていて、ますますにぎやかになっているので、どちらも楽しんでもらえるとうれしいです。
――『2』からは、過去の時代に現れる"古典妖怪"たちもたくさん登場するようですね。
戸松　そうなんですよ。古典妖怪は、何百年も前から存在している妖怪で、新しい妖怪たちにとってはカリスマ的存在です。今後のテレビアニメには、古典妖怪が活躍するエピソードもあるので、注目してほしいです。
――そういえば、『2』は過去の時代にタイムスリップもしますが、戸松さんはもう一度体験したい時代がありますか？
戸松　いまの記憶を持ったまま過去に戻れるとしたら、小学校か高校の学生時代をもう一度体験したいですね。小学生になったら何も考えずに遊んでみたいですし、高校生ならもっと充実した学生生活を送れそうかなって。
――確かに！　続いて、『妖怪ウォッチ』のブームについてお聞きしたいのですが、戸松さん自身、『妖怪ウォッチ』の人気を肌で感じたことがあったら教えてください。
戸松　小学校で働いている友だちから「運動会で『ようかい体操第一』を踊ることになった」と連絡を受けたことがあって。そのときは驚きましたが、友だちも私がケータを演じていると知らなかったみたいで、「『ようかい第一体操』を調べていたら気がついてビックリした」と言っていました(笑)。
――最初に『妖怪ウォッチ』のお話を聞いたときは、どう思われましたか？
戸松　子どものころから妖怪やお化けが好きだったので、妖怪が身近にいて、友だちになるというストーリーはとてもおもしろいなと思いました。ただ、ここまで『妖怪ウォッチ』が盛り上がったのは、ファンの方の声援のおかげです。応援してくれてすごくうれしいですし、本当にありがたいなと思っています。



アウトドア派だけどじつはゾンビ好き!?戸松さんの趣味

――戸松さんは、『妖怪ウォッチ』のゲームを遊ばれていますが、感想はいかがですか。
戸松　子どもだけでなくて、大人がプレイしても楽しめる作品だと思います。私はそれほどゲームを遊びませんが、『妖怪ウォッチ』はすっかりファンになってしまって。いろいろな妖怪たちと友だちになりたくて、たくさん探索しました。やり込み甲斐もあって、妖怪たちの組み合わせによってパーティーの特徴が変わってきたりもするので、ストーリーをクリアーした後も、しばらく遊んでいました。
――ほかに、最近遊んだ中で印象に残っているゲームがあれば教えてください。
戸松　最近は、スマートフォンでLINEの『ディズニー ツムツム』にハマッています。ほかの声優さんたちとハートを送り合ったりしながら、楽しくプレイしています。
――課金要素は利用するタイプですか？
戸松　いえ、私は無料で地味にがんばっています。でも、課金している人はランキングが高いので、もしかしたらちょっとくらい課金をしちゃうかもしれません(笑)。
――人が課金するのを見ると、自分も課金したくなっちゃいますよね(笑)。
戸松　そうなんですよ。あとは、ちょっと前までみんなといっしょにニンテンドー3DSの『モンスターハンター4』を遊んでいました。最初、私は弓を使っていたんですが、「操虫棍が強い」と聞いてからは、操虫棍をずっと使っていたんです。うまくジャンプできなかったんですが、アドバイスをもらいながら練習したので、けっこううまくなりましたよ。最終的には、「私がモンスターに乗るから任せて！」と言ってましたね(笑)。
――戸松さんは、大勢でいっしょに遊べるゲームがお好きなんですね。
戸松　『レイトン』シリーズとか、ひとりで遊ぶゲームも好きですが、最近はみんなでワイワイ遊べるものをプレイすることが多いです。
――休みの日もゲームで遊ばれますか？
戸松　基本的に外に出かけるのが好きなので、





戸松遥さんのサイン入りポラロイドを抽選で2名の方にプレゼントします。

戸松遥さんのポラロイドの希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、記事の感想、戸松遥さんへの応援メッセージ、本コーナーに出演してほしい声優さんの名前を明記し、右の応募券を貼って、218ページのあて先で「音どけ妖怪ウォッチ」係までお送りください。締切は、7月24日の当日消印有効です。皆さんからのご応募、お待ちしています！



応募の注意
※プレゼント当選者の発表は、賞品の発送(8月上旬予定)をもって代えさせていただきます。どのポラロイドが当たるかは、編集部にお任せください。
※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。
　譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され、賞品をお返しいただく場合があります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このコーナーの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

「子どものころから妖怪やお化けが好きで、最近はゾンビドラマにハマっています」



1日オフの日は友だちを誘って日帰りで遠出することが多いです。最近は鎌倉を観光してリフレッシュしてきました。海が好きで江ノ島も候補に挙がりましたが、江ノ島は以前行ったこともあったので、鎌倉を探索することにしたんです。鶴岡八幡宮を参拝したり、山道を歩いて大仏を見に行ったりと、充実した1日でしたが、事件もありまして……。

――事件と言いますと？

戸松 食べかけのクレープをトンビに取られちゃったんです(苦笑)。確かに周囲の看板には、「トンビに注意！」と書いてありましたが、人通りの多い場所ですし、まさか自分が狙われるとは思っていなくて。

――それは災難でしたね……。ちなみに、外出しないときは何をされているんですか？

戸松 天気のよくない日は自宅で海外ドラマを見ています。いまいちばんハマっているのは、ゾンビドラマの『ウォーキング・デッド』。時間があるときは1日2話ずつ見ていて、現在はシーズン3まで見終わっています。

――“ゾンビもの”が好きとは意外です！

戸松 ゾンビ映画は、潔い展開のものが多く、何も考えずに、スッキリ楽しめるじゃないですか。だから私はホラー映画の中でも、とくにゾンビ映画が大好きなんです。収録現場で、好きな作品について話し合うときも、多くの人がラブコメや恋愛ものを挙げる中、私はゾンビなんです(笑)。『ウォーキング・デッド』はそのときに共演者が薦めてくれて。

――ハマってしまったわけですね。では、最後に『妖怪ウォッチ』最新作を期待している読者の皆さんに、メッセージをお願いします！

戸松 私自身、ファンのひとりとして、『2』の発売を楽しみにしていました！ 『2』には新しい妖怪はもちろん、いろいろな要素が追加されていますので、ゲームを隅々まで遊んでもらえるとうれしいです。



ひとこと聞いてみた!

戸松さんが好きなのは 残念なイケメン!?

演じているケータにいちばん愛着があるという戸松さんに、ケータ以外で好きなキャラクターを聞いたところ、「キュウビが好き」だと教えてくれたよ。「キュウビは、イケメンなのに残念なところが愛おしいですね。現場でも人気者なんですよ」だって。



次回の音どけ(7月1日発売号に掲載予定)は、小岩井ことりさんと、上坂すみれさんが登場! 公式Twitterをチェック!

レギュラーコーナー◆ファミ通スマブラ拳

WEEKLY ファミ通 スマブラ拳 第2回

大乱闘スマッシュブラザーズ for NINTENDO 3DS / for Wii U

"ファミ通スマブラ拳"は、より多くの人々に『大乱闘スマッシュブラザーズfor Nintendo 3DS / Wii U』の楽しみ方を伝えるため、日夜戦い続けるのだ!

3DS / Wii U	任天堂		※価格と発売日は備考欄参照
ジャンル	対戦・アクション	テイスト	バラエティー
通信機能	マルチプレイ(ローカルプレイ、インターネット)対応	プレイ人数	1～4人
		CERO	審査予定

ニンテンドー3DS版は9月13日発売予定、Wii U版は2014年冬発売予定。
ニンテンドー3DS版は5200円[税抜](5616円[税込])、Wii U版は価格未定。

新たなアイテムで戦いがさらに楽しく! 新参戦のファイターのワザも一挙公開!!

今週は、バトルを盛り上げてくれること間違いなしの新アイテム情報を公開。さらに、シリーズ初参戦となるロックマンに焦点を当てて、ワザの数々を紹介します!

新アイテム続々!!

数々のアイテムから、本作で初登場となる6つを紹介。場外からの復帰に役立ちそうな"スーパーこのは"、ほかのプレイヤーの頭上に飛んでいき、爆発してダメージを与える"トゲゾーこうら"など、どれも原作でもおなじみのものばかり。また、ハチの巣やコッコなど、乱戦に放り込むことで大きな効果を得られそうなアイテムも増加! アイテムをいかにうまく活用するかが、勝敗に大きく左右すること間違いなし。

アイテム スーパーこのは



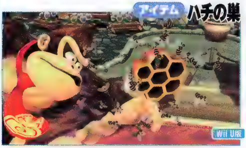
⬇スーパーこのはを拾った後にジャンプ中か空中でスティックを上に入力し続けると、落下速度が遅くなる。

アイテム ようせいのビン



⬆ダメージが100%以上のときに拾うと、妖精が現れて蓄積ダメージを100%分回復してくれる。だが、ダメージが100%に満たない場合は拾っても効果はない。

アイテム ハチの巣



⬆相手に当てるとハチが徐々にダメージを与える。落ちているハチの巣を壊すと、壊したプレイヤーが攻撃対象に!

アイテム キラーアイ



⬇その場に設置できる固定砲台。攻撃などで倒れても、真上に砲撃し続けるぞ。

アイテム コッコ



⬆ある程度ダメージを与えると、仲間を呼んで最後に攻撃した相手を襲う!

アイテム トゲゾーこうら



⬇投げるとほかのプレイヤーの頭上に留まった後、落下して爆発を起こす。

編集部注目の1枚



バサラ佐藤(以下、**バサラ**) なんじゃこりゃあ!!
世界三大三代川(以下、**三代川**) いきなりテンションが高いな! さすがメディアチャンプ(笑)。
バサラ E3(※)のメディア大会では実力を発揮できたからな。て、それはどうでもよくて、この写真見ろ。ワイヤー長いし、ふたりつかんでね?
三代川 ワイヤー復帰の距離が長くなって、ワイヤーも複数同時にかけられるみたい。ただ、ガケつかまりできるのは以前と同様にひとりだって。
バサラ ワイヤーを引っかけた後、後から戻ったほうがガケをつかめるみたいだな。
三代川 楽しそうだね。ほかにも、ガケつかまりの無敵時間は滞空時間と蓄積ダメージで変わったりとか、けっこう変更があるみたい。
バサラ なるほどな! まぁ、オレはワイヤー復帰できるキャラクター使ったことないけどな!
三代川 じゃあ、なんで注目したんだよ!

※2014年6月10日～12日(現地時間)、アメリカ・ロサンゼルスにて開催されている世界最大のゲーム見本市"エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポのこと

※2014年6月に、ロサンゼルスで行われた世界最大級のゲーム見本市"エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ"のこと。
E3期間中に公式大会"SUPER SMASH BROS. INVITATIONAL"が開催され、そこではメディア大会も行われた。

注目ファイターピックアップ紹介

本作への参戦が決まっているファイターの中から、とくに注目したいひとりを紹介するコーナー。今回は、カプコンの名作アクションからゲスト参戦するロックマン！ 世界征服を企む悪の科学者Dr.ワイリーと戦う、正義のロボットだ！



ロックマン

通常攻撃のロックバスターを始め、ヴァリアブルウエポンシステムで歴代作に登[illegible]

下スマッシュ攻撃 フレイムブラスト



←両手を"ロックバスター"にして左右の地面を撃ち、火柱を発生させる。左右にいる相手を攻撃できるが、ワザ使用後は軽くオーバーヒートしてしまうという欠点もある。

下強攻撃 スライディング



↑スライディングの勢いを利用して対戦相手を攻撃！ 相手が放つ飛び道具などの回避手段としても利用できる。

横スマッシュ攻撃 チャージショット



←太くて射程距離が短めのショットを発射。ボタンを押し続けると、溜め撃ちが行える。スマッシュ攻撃としては珍しく、飛び道具扱いとなるのだ。

通常必殺ワザ メタルブレード





↓➡直前に入力したスティックの方向に投げる、貫通力を持つブレード。投げられた相手はタイミングよくボタンを押せば、投げ返せるのだ。

横必殺ワザ クラッシュボム



⬇真っすぐ飛んで相手や地形にくっつく爆弾を発射する。固着してからしばらくすると爆発を起こす。くっついた爆弾は、別の相手にくっつけ返すこともできるぞ。

下必殺ワザ リーフシールド



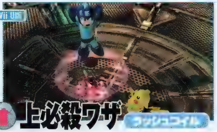
⬆周囲に木の葉を展開し、飛び道具から身を守る。触れた相手にダメージを与えられるほか、展開後は前方へ木の葉を発射することも可能だ。

前空中攻撃 フレイムソード



➡炎の剣を出して相手を攻撃する。ワザの発動は早いが、少々リーチに欠けるのが難点。

上必殺ワザ ラッシュコイル



⬅呼び出したラッシュを使ってジャンプする。ラッシュはほかのプレイヤーも使用できるのだ。

最後の切り札 ロックマンスペシャル

歴代のロックマンが揃い踏み！



➡『ロックマンX』や『ロックマンエグゼ』など、歴代シリーズのロックマンたちが勢揃い！ 直前に放ったブラックホールボムに吸い込まれた相手に対し、強力な一斉射撃を行う！

第4回

CHAIN CHRONICLE V チェインクロニクル

絆を紡ぐ ファミ酒場

セガが贈るファンタジーRPG『チェインクロニクルV』(以下、『チェンクロV』)。来週に配信が迫った今回は、本作の見どころを紹介する。さらに、出演声優ふたりからのコメントも到着したので、そちらもお見逃しなく!!

配信まで約1週間! 数多の仲間と出会い、義勇軍を強化して、黒の軍勢からユグド大陸を守りきれ!!

プレイステーション ヴィータ Vita	セガ	7月15日配信予定 基本無料(アイテム課金あり)		
	ジャンル	RPG	テイスト	ファンタジー
	通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1人
			CERO	審査予定
	パッケージ版は9月11日発売予定、価格未定 総合プロデューサー 新小田裕二、開発プロデューサー 山田理一郎、運営プロデューサー 中山哲郎			

今週の注目人物



アインスロット

聖都の聖騎士団を統括する偉大な騎士。圧倒的なカリスマ性を誇る。

いよいよ配信直前! ゲームの魅力を総ざらい!!



主人公 声:石田彰 イラスト:toi8

プレイヤーの分身で義勇軍の隊長。黒の軍勢に襲われていたフィーナを助けたことから、大陸の未来を懸けた戦いに身を投じることになる。

フィーナ 声:佐倉綾音 イラスト:toi8

謎の書物"クロニクル"を所持する記憶喪失の女性。自身の記憶を取り戻す鍵がクロニクルにあると考え、義勇軍の一員として黒の軍勢と戦う。



ピリカ

事前登録でアルカナをゲット

7月15日の配信日までに事前登録を済ませると、高い回復力で戦いをサポートしてくれる僧侶の"SR ヘロディア"が特典として入手できる。PS Storeで"チェンクロ"を検索し、"事前登録チケット"をダウンロードするだけでオーケーなので、忘れずに事前登録を行っておこう!!

黒の軍勢が跋扈するユグド大陸を冒険

『チェンクロV』は、アルカナ(仲間)を組み合わせてパーティを編成し、多彩なクエストに挑む作品。ゲームの流れは下記の通りだ。ドラマチックな物語を堪能しつつ、ユグド大陸全土を転戦することになるぞ!

①出会った仲間とパーティを編成



➡職業ごとに長所と短所の異なるアルカナたちを組み合わせ、自分だけの義勇軍を結成して戦おう!

②多彩なクエストに挑戦



⬆メインストーリーのほかに、アルカナごとのシナリオやミニイベントも用意されている。シリアスなものからコミカルなお話まで、バリエーションは豊富。

③攻め込んでくる敵を殲滅せよ!

⬇バトルでは、画面左から現れる敵が、右端に到達しないよう撃破していく。最後には強大なボスも出現!?



※本記事では、プレイステーション VitaをPS Vitaと記載している場合があります。



小岩井ことり（こいわい）

ユリアナ、アルミルス、ネルヴァ、ティフォ、カティル、ケイトなど

Q 「チェンクロ」には、どのような印象をお持ちでしょうか?

A 初収録のときに、ゲーム画面を見せていただいて、その高いクオリティーにとても驚きました。実際に遊んでみると、深く美しい世界観や個性的なキャラクターに非常に魅力を感じましたね。

Q 複数のキャラクターを演じるうえで、心掛けていることは?

A 収録の際から、それぞれのキャラクターの人生がしっかりと伝えられるように心掛けています。

Q ご自身が演じた中で、もっとも印象深いキャラクターは?



A どのキャラクターも印象深いのですが、ロレッタは二面性があって、演じていておもしろかったです。

Q ファンの方々に、ひと言メッセージをお願いします。

A 美しい世界観や魅力的なキャラクターなど、たくさんの方々に楽しんでいただける作品だと思います。応援よろしくお願いします。



柳田淳一（やなぎだ じゅんいち）

ヴェルナー、ハサン、ジグムント、ナックル、ダスティ、スレイなど

Q ご自身が演じられた中で、いちばん印象に残っているキャラクターを教えてください。

A ドラマCDでもたくさん演じさせていただいた、ヴェルナーとナックルです。ヴェルナーは鬼のような熱を込めて叫ぶので、演じていてスカッとするんです。ナックルは、愛すべきおバカキャラという感じで好きですね。





Q 「チェンクロ」に出演されてから、反響はありましたか?

A 初共演の方に「『チェンクロ』で声を聞いているから、共演したことあるって勘違いしてた!」って言われたことがあります(笑)。

Q ファンの方々に、ひと言メッセージをお願いします。

A お気に入りのキャラクターに、きっと出会える作品です! ゲームも奥深いので、ぜひ遊んでください!! 僕が演じたキャラクターも使ってくださいね(笑)。

注目要素 勢力ガチャで獲得できるアイテムが明らかに!!

"勢力"システムは、プレイヤーどうしが共闘したり競い合ったりできる『チェンクロV』で注目の要素。勢力に所属すると引ける"勢力ガチャ"からは、なんと最高レアリティーの強力な武器が入手できることがあるとか! 武器は合成でアルカナに装備させられるので、積極的に勢力ガチャを引くといい。なお、勢力に所属するためには、メインストーリーを2章までクリアーしておく必要があるぞ。

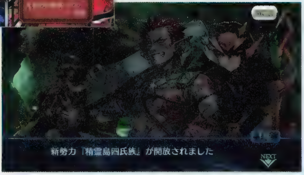


⬆"鬼人"が住まう九領のガチャなど、勢力ごとにガチャで入手できるものは異なる。

所属できる勢力は物語を進めると増える!

●2章終了時
副都ギルド同盟、聖都守護騎士団

●3章終了時
賢者の魔法学園、山脈妖精連合



どの勢力に属するかは自分自身で決めよう

➡所属勢力は移籍もでき、移籍時にデメリットが発生することもない。ただし、"勢力イベント"が開催されているあいだのみ、ほかの勢力への移籍は禁止となっている。

新たな出会いと入手した武器でさらなる強敵に挑め!

物語を進めていくと、クエストの報酬やガチャから新しいアルカナや武器が入手できる場合がある。新しいアルカナを手に入れると、専用のシナリオが開放されるほか、合成の素材に使えば主力のアルカナを強化することも可能。後半のクエストほど敵が強くなっていくので、アルカナの強化や武器の装備は非常に重要となるのだ。多彩なシナリオや勢力システムでの共闘&競い合いを楽しみつつ、パーティを強化しよう。



まだ見ぬプレイヤーたちとの出会いに想いを馳せる配信直前!

Text by しんのすけ

ついに配信がスタートする『チェンクロV』! くぅー、楽しみすぎて、いまからPS Vitaの充電も満タンなんだゾ!! 本作で、個人的にいちばん興味を持っているのは、やはり勢力システムの存在。オラは正義感と忠誠心溢れる聖騎士団と、独特の美学と強さを併せ持つ炎の九領に好きなキャラクターが多いので、どちらかの勢力に所属しようと思っているんだゾ。ただ、炎の九領に所属するためには、どこまで物語を進めればいいのかわからないので、ゲームが配信されたら物語を進めることを最優先に、遊びまくるつもりなんだナ!

ちなみに勢力ガチャは、勢力ごとに発生するイベントで"勢力EXP"を稼ぎ、"勢力コイン"を入手すると引けるゾ。共闘も競争もやる気満々なので、聖騎士団か炎の九領でオラを見かけたプレイヤーさんは、[illegible]





➡男性でオラのお気に入りは、領を治めているシュザと騎士のエイン。方向性は違うけど、どっちも男らしいイケメンなんだゾ。

王都　聖王が治め、ユグド大陸でもっとも栄えていた都市だったが、黒の軍勢の侵略によって滅亡した。ユリアナの父である聖王は、王都での戦いで命を落としたとされており、現在の王都は黒の軍勢の拠点となっている。

基本無料のオンラインRPGで、無限の冒険に出かけよう!

PSO通

ファンタシースターオンライン ツウ

第53回 ファンタシースター感謝祭2014東京会場で『バーチャロン』コラボ発表のとき、ギャラリーからものすごい歓声が！ みんな待ち望んでいたようです。

PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン

『PSO2』プレイヤーズサイト▶▶http://pso2.jp/players/

Vita PC iOS Android

セガ	サービス中	ダウンロード無料、基本プレイ無料	
ジャンル	RPG	テイスト	SF・ファンタジー
通信機能	オンライン専用	プレイ人数	1人(協力プレイ時1〜12人)
		CERO	全年齢対象

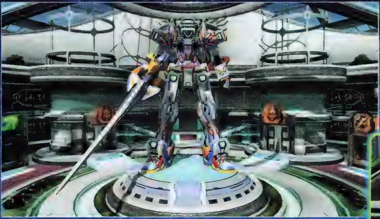
シリーズプロデューサー 酒井智史、シリーズディレクター 木村裕也 …

レギュラーコーナー◆ファンタシースターオンライン ツウ

7月30日配信 セガコラボが満載の最新アップデート情報をお届け!

本作のサービス開始2周年記念アップデートはいよいよ後編へ。7月30日に配信されるpart1の目玉は、『電脳戦機バーチャロン フォース』と、『シャイニング・フォース クロスエクシア セニス』とのコラボ企画だ。

『PSO2』2周年記念アップデート
ファンタシースター感謝祭2014 ONLINE 後編
PHANTASY STAR ONLINE 2



↑コラボロビーが実施。テムジンステージのテーマ曲も流れるぞ。

等身大テムジン747Aが登場

ファン待望の『バーチャロン』コラボが実現

『電脳戦機バーチャロン フォース』に登場したテムジン747Aとフェイ・イェンを模したコスチュームや武器迷彩などが、ACスクラッチで登場する。ハイエンドモデルが使用されており、原作の機体を完全再現。





こだわりの武器迷彩

各機体が持っていた武器は武器迷彩として再現。テムジン747Aの武器迷彩は、ソードのフォトンアーツ"ライドスラッシャー"を使うと、なんと形状が変形するのだ。



＊ビビッド・ハート

ブルースライダーの構築が可能



＊スライプナーMk6



新カラー&2Pカラーも!?

今回追加されるコスチュームは2種類のみだが、『電脳戦機バーチャロン フォース』で選べた2Pカラーなど、さまざまな色違いのコスチュームを用意。さらに、オリジナルの新カラーも加わっているぞ。





コラボコスチュームの頭は別パーツ

「シャイニング・フォース クロスエクレシア ゼニス」のコラボクエストとアイテムが配信されるぞ

ゲームセンターで絶賛稼働中の「シャイニング・フォース クロスエクレシア ゼニス」とのコラボ情報をお届け。

≫ナイトギアが登場する期間限定クエスト

新しい期間限定クエスト"境界を切り裂く銀の鋼刃"は、遺跡が舞台。複数のボスエネミーが出現する確率が高く、最深部には、コラボエネミーとして"ナイトギア"が参戦する。まれに、レアエネミーの"魔導騎士ナイトギア"が出現することもあるのだ！



↑オリジナルを忠実に再現した"ナイトギア"。状態異常攻撃の"フリーズ"を使用してくる。



巨大な剣でアークスたちを切り裂く

←巨大な剣を使った激しい攻撃と、盾を利用したガードが特徴。歯応えバッチリの相手となっている。

≫ナイトギアを倒すとコラボアイテムがドロップ

ナイトギアを倒すと多数のアイテムをドロップする場合がある。ルームグッズや髪型、武器迷彩に加えて、ナイトギアの戦闘曲が入ったミュージックディスクを落とすことも。スーパーハードでは、ソード、アサルトライフル、ツインマシンガン、ウォンドの★11武器を落とす。

武器（一部抜粋）



ローズスチュワード（ソード）



＊ナイトギアエッジ（武器迷彩）



髪型 ナイトギアフェイス



ルームグッズ SFCユニット

≫コラボACアイテムも多数登場

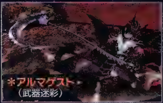
原作でも非常に手に入りにくい装備品を再現したコスチュームと武器迷彩が、ACスクラッチで登場。サポートキャラクターの妖精の形をしたマグ進化デバイスも！



マグ進化デバイス／SFC妖精



＊サルワトゥース（武器迷彩）



＊アルマゲスト（武器迷彩）

コスチューム



アイオールメイル



ジャビーローク

オーダークリアーでもアイテムがもらえる

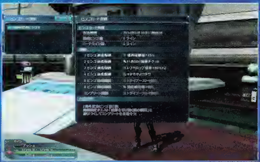
期間限定クエストなどをクリアーして達成できるクライアントオーダー報酬でも、コラボアイテムがもらえる。



マグ進化デバイス／ナイトギア

新ビンゴカードとシーのクライアントオーダーが追加

クエスト"境界を切り裂く銀の鋼刃"と、新たに追加される"シー（サマー）"のクライアントオーダーを遊ぶと埋まっていくビンゴカードが追加。シーのクライアン[illegible]トオーダーは[illegible]低く、[illegible]やすい。すべてクリアーすると、あるキャラクターに[illegible]るアイテムがもらえる。



←"表カード"の達[illegible]ノーマルでも達[illegible]できるの[illegible]

コラボ以外のACアイテムもあるぞ！

2013年8月7日のアップデートで追加されて人気を博したチャイナドレスが再登場し、さらに別バージョンのチャイナドレスも追加。また、色違いのコスチュームやアクセサリーなども追加される。

コスチューム



アクティブキャミ



セクシーチャイナ冬

ましんが解説♥ **EPISODE3の最新情報は各会場へ！** [illegible]

いまから始める

ガンダムCONQUEST

ガンダム コンクエスト

第2回

ファミ通.com特設サイト

http://www.famitsu.com/sp/140619_gcq/

スマホの人気ゲーム『ガンダムコンクエスト』の応援ページ。特設サイトとも連動しているので、合わせてチェックだ！

『機動戦士ガンダム』シリーズの機体やキャラクターで、壮大な戦争が楽しめる本作。やれることが多くて、プレイ時に迷ってしまう人もいるはず。そこで、本コーナーと特設サイトで、初心者をフォロー！ 戦争のプロ"バサラ大佐"が、戦いの基本を叩き込みまくる!!

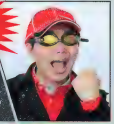
iOS / Android	
バンダイナムコゲームス	配信中 基本無料(アイテム課金制)
ジャンル シミュレーション	テイスト アニメ・ロボット
通信機能 オンライン専用	プレイ人数 1人 / CERO —

新米兵士が『ガンコン』の疑問をぶつける!!

さとるり氏へ
新兵である貴様に任務がある。
至急、週刊ファミ通編集部まで
出頭するように！
バサラ・オム大佐



さとるり(ライター)
ソーシャルゲームメディアや健康系雑誌などで活躍するライター。ファミ通App編集部に面接に来たところ、バサラ・オム大佐が勧誘し、無理やり仕事を依頼した。



バサラ・オム大佐
本誌編集者。階級は大佐だが、ティターンズは1階級上とされるので、実質的には准将扱い。





こうして、新米兵士の戦いが幕を開ける……。



Q.ゲームの目的は何でしょう？

A.戦え！戦って戦果を稼ぐのだ!!



↑日々の戦争に出撃し、戦って戦果を稼ぎまくろう！

バサラ 貴様、そんなことも知らないでゲームを始めたのか!! 修正してやる!!
さとるり 大佐がやれと命令したのでは……。
バサラ 一般将校ふぜいが口答えをするなッ！ バシィ!!(机をぶん殴る音)
さとるり 申し訳ございません、大佐！ それで、ゲームの目的は……。
バサラ 簡単に言うと、戦争に出て戦果を得ることだな。楽しめる要素はいろいろあるが、戦果を稼いで上位入賞を目指してみよ！
さとるり わかりました！
バサラ 我らがティターンズの強さを示すのだ！
さとるり ハイ！（ティターンズって何……？）



Q.最初は何をすればいいんですか？

A.まずは、内政クエストの通りに内政を進めてみろ!

さとるり まず、何をすればいいのですか？
バサラ 好きなようにやれ！ といっても、一般将校には難しいだろうな(笑)。クエストというのがあるから、その通りに進めろ。
さとるり なるほどー。クエストがチュートリアルを兼ねているわけですね。
バサラ そうだ。内政を優先して進めるのだ。
さとるり わかりました！



↑優先すべきは内政クエストだ！ 何をするにも、資源が必要となる。内政が超大事！



Q.戦争にはどうやって参加するんですか？

A.戦争クエストを進めて戦争ライセンスを取れ!

さとるり 戦争に出られないんですが……。
バサラ 貴様のような新米兵士が戦場など早いわ!! 戦争クエストを進めて、"戦争ライセンス"を取得すれば、戦争に出撃できるぞ。
さとるり 内政クエストとともに戦争クエストも進めていく感じですかね。
バサラ そうだ。アクションも適宜プレイしたほうがいいから忘れるなよ！
さとるり オーケーです！

さらなるQ&Aは特設サイトをチェック!!

ファミ通 町内会

Famitsu Chounaikai 2014

イラスト：テラムラリョウ



カエル図鑑㉘

アジアジムグリガエル　分布　中国南部　東南アジア

●全長5～8センチ。民家の庭や落ち葉の下に生息。身の危険を感じると、空気を吸い込んで体を膨らませる。アリやシロアリを食べる。

お母さんのクロスバイクもママチャリと呼んでいいのか!?　そんな難題にまったく頭を悩ませることなく、まっすぐ育ったヤツらなんて信用しない。今週も両手放し運転で走り抜けます。

GAVAS 1100　あいさつしておけ

俺の先輩



東京都　電気バチ

●谷村新司のビニ本倉庫的なやつを建てたほうが安上がり。

GAVAS 1100　断言

校長

君たちが真剣に図工の授業で作ったモノより、受刑者が遊び半分で作ったモノのほうが、できばえは圧倒的に上だからな。

埼玉県　美食家・小林

●よくわからないが、ものづくり大国日本の未来は明るい。

GAVAS 1050　分岐点

人生設計

勝俣州和が叫ぶときと同じテンションで、面接時に「御社」と言う。

埼玉県　哲ひと

●スーツの丈が寸足らずにならないように注意しろ。

昔に比べて

最近の4コママンガ



GAVAS 1600　香川県　キャタピラなぎさ

●セットには、全盛期の川合俊一と同じぐらいの量のヘアスプレーを使う。



GAVAS 1700　東京都　マヒ郎

●削られる痛みと刺される痛みは違うからね。



GAVAS 1700　山梨県　とがわK

●きっと成仏できずに、タチの悪い浮遊霊になる。

今週の業務連絡　なんとなく観るかも……ぐらいの気持ちで録画したWOWOWの映画が溜まりに溜まっている。もう『Shall we ダンス?』とか絶対観ないから消しちゃおう……と思ったんですが、いざ観始めたらふつうにおもしろくて最後まで観ちゃいました。役所広司最強！（編集者OS）

お習字美魔女（お習字しましょ）

題字 安達有里



GAVAS 2000 金のヒガシローランド賞

栃木県 猫の霧

母は2時間ゴリラショーに（早指二段森田将棋）

●ドラミングだけで2時間も持たないはず。

GAVAS 1500 銀の京都へ行こる賞

大阪府 食卓レイモンド

「祇園どや？」「祇園のう…」（ビヨンドザビヨンド）

●ぶぶ漬け出すから帰って。

GAVAS 1000 裸足のパール賞

京都府 概念覆す

「扉出よう」「靴どこに!?」（とびだせ どうぶつの森）

●ノラ犬がくわえて行っちゃったので裸足で帰って。

GAVAS 400 今週の島流し

東京都 茶毛アス

萎えるよホラ萎える（蛙の子は蛙）

●アジアジムグリガエルはギンギンに膨らむらしいよ。

GAVAS 1050 アレは誰だ クイズ

デビルマン クイズの答え

デビルイヤーは すごくじみ

アロー「誰か忘れてる気が…」
ウイング「あと一人居たよな？」
ビーム「地味だもんなぁ」

希望商品：悪魔の力

静岡県 ニュータイプ大島

●不動明の黄色いTシャツはわりと派手。

GAVAS 1050 必ず最後に うそ

ファーストクラスが高額なのは、ハイジャックされたときに『愛は勝つ』を流してくれるから。

福岡県 シパンゴ・ビール

●KANに生で歌ってもらわないと割に合わない。

1枚が2枚 ガちんこトレカ



GAVAS 1200 埼玉県 ミロリンパンタ 勝

VS

神の集まりカード

神々が集って、笑えた願い事を話し合う。



負 宮城県 わかってほしい GAVAS 1050

●神々の力で、ときめきを運ぶよ。

GAVAS 各1100 逆 賛成の反対

逆に、虫に大量の俺が這い回っている幻覚を見る。

埼玉県 哲ひと

●刃牙が想像したカマキリぐらい大きい虫じゃないとムリ。

逆に、常盤貴子が寺乳康文の脇を揉む。

東京都 電気バチ

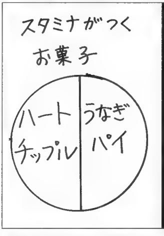
●逆に、そのドラマはバンバン再放送してください。

GAVAS 800 今週の検索ワード 楽天カードマン 正体

福岡県 シパンゴ・ビール

GAVAS 1000 夜用スーパー

成分表

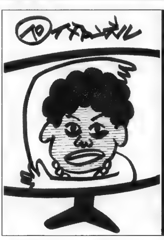


東京都　フッと去る小僧

●ハートチップルのレシピを解明したい。

GAVAS 1000 レッドシグナル

かるた



福岡県　ノグチ店長

●ある意味フジテレビNEXTがそうだな。

わたしの報告書

◎—1000GAVAS
★—1200GAVAS
☆—1400GAVAS
💩—3000GAVAS

◎「あれ？　今日は謝罪会見って聞いたけど」。「サップライズでーす。ハッピーバースデー会長!!」。翌日、**正式な家宅捜索。**
新潟県　クダベ

◎昼間は気軽に話しかけてくるコンビニ女性店員の**深夜の警戒感。**
長崎県　ポ

◎〝金谷が攻め、村瀬が受け〟と板書する**林先生。**
岐阜県　十字架やて

◎ベッドでバック転をやるためだけにひとりでラブホに入り、**やらない。**
埼玉県　サングラス忍者

◎食べきると、〝**ありがとうございい素股**〟という文字が出てくる定食屋。
神奈川県　遺伝子災害

◎崖から突き落として這い上がってきた加藤だけが**鷹になれる。**
岡山県　さんご

★電気料金のおばさんとガス料金のおばさんがいっしょに来たので、**「鬼かな？」**と思いました。
千葉県　座りたい

◎資産運用で増えたのはファンドマネージャーの**減らず口**だけ。
東京都　北欧老婆

◎節電のため間接照明だけのオフィス内で、社内恋愛をしてないのは**僕だけ。**
千葉県　夢シャチ

◎おもしろいイケメンがジャニーズ。おもしろくないイケメンが**エグザイル。**
千葉県　クマのね言

◎砂糖、塩、酢、醤油、**やさしい嘘**が実家の料理のさしすせそでした。
三重県　ハットトリック西脇

◎競馬場の隣りにある馬肉の店。泌尿器科の隣りにある**革細工の店。**
福岡県　ノグチ店長

◎お客様が激怒して欽ちゃんのようなしゃべりかたで文句を言ってきたので、**二郎のような笑いかた**で対応する。
埼玉県　サングラス忍者

◎上司のお説教の最後の決まり文句「やめちまえ！」と言った口の中から、俺の辞表が**飛び出る手品。**
埼玉県　サングラス忍者

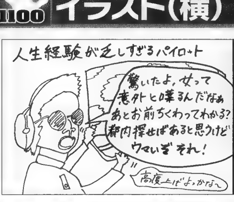
◎『5時に夢中！』の岡本夏生を見て、**なつきクライシス**の本当の意味がやっとわかりました。
埼玉県　美食家・小林

◎順調に進んでいたわらしべ長者だけど、まんだらけ店員の**コスプレ写真10枚セット**で滞る。
東京都　葛西彰広

◎道中で拾った雌鮭の卵巣を搾って、**卵マシンガン**で応戦するソリッド・スネーク。
岩手県　門前貫宏

GAVAS 1100 飛翔

イラスト（横）

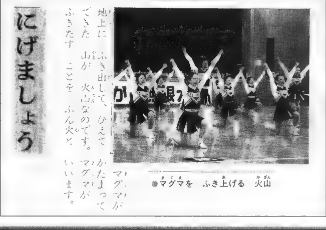


東京都　電気バチ

●自動操縦時代のゆとりパイロット。

GAVAS 1100 ちあ

コラージュ



山梨県　算術一閃

●女は月に一度マグマを……。

キャット　仕事の関係で猫カフェに行ったんです。猫、いっぱいいたんです。猫、かわいかったんです。カフェ勤務のプロ猫なんでまぁスレてはいるんですが、一応は撫でさせてくれるし、みんな顔が整ってる！　とりあえずベンガルとマンチカンを飼いたい（妄想）。　（編集者GP）

マイワール
僕の考え
GAVAS 各1100



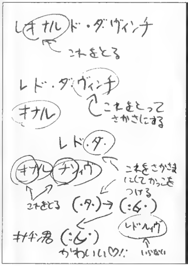
東京都 やったーカツ丼だ！

●VTR問題は観たくないな。

英語部分と日本語部分を入れ替えてみよう
- ハウス食品 → 家フーズ
- 日本ペイント → ジャパン塗料
- オリエント工業 → 東洋インダストリー
- 金曜ロードショー → フライデー封切
- フル勃起 → 満エレクト
- 硬式テニス → ハード庭球
- 犠牲フライ → サクリファイス飛球
- 星屑ロンリネス → スターダスト孤独

東京都 マヒ郎

●椎名林檎のアルバムタイトルとしてもいける。



岡山県 高木弘

●オナチン君もルーヴルに所蔵してもらおう。



千葉県 座りたい

●米軍の階級章（軍曹）でもいけそうだな。

NAKIKO
ワシのゲーム
GAVAS 1300

「じゃあ金をやろう！」

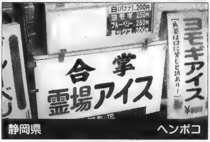


「同情するなら金をくれ！」と激高するすずの笑顔を取り戻すためにお金を渡すゲーム。開始時にすずが呟く「PCエンジン買いたいなぁ」や「今年はまだ少ししか食べてない」などのヒントを元に、警官がくるまでにすずの希望金額ピッタリの金額を渡せればクリア。
お金を提示するたびにでる「おしい！」や「少し多い！」などの言葉を聞き逃さないように。

和歌山県 シカトろっく

●とりあえずライセンスの件は有里さんに相談してみる。

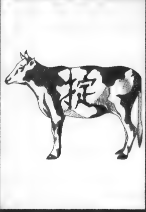
GAVAS 1000
街レポ
ひんやり



静岡県 ヘンポコ

●棒が卒塔婆の形だったらアタリとか？

GAVAS 1000
ファミ通町内会に関する投稿のオキテ



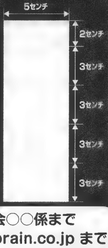
栃木県 猫の霧

- ●男と男の物語 **巌流島**
- ●驚異の当選確率 **クイズの答え**
- ●サーちんグ **検索ワード**
- ●もっとちょうだい **4コママンガ**
- ●超次世代遊戯 **ワシのゲーム**
- ●カメラを持って歩こう **街のレポーター**
- ●責任なき自由 **イラスト**
- ●日本語綴録 **わたしの報告書**

WANTED!!

浜崎あゆみの新しいPVについて。掟。投稿ネタには住所氏名を必ず明記。できれば電話番号も書いてね。1通のはがき、メールで送るネタは、最大でも10個くらいにしましょう。あまり小さな字で書かず、量も詰め込まないほうがネタが生きますよ。自分で撮影した人物写真ネタは必ずモデルから承諾を得たうえで投稿すること。勝手に投稿しちゃダメよ。

4コマはコレで



町内会への応募はココへ！

〒102-8431 エンターブレイン 週刊ファミ通編集部 町内会○○係まで
eメールでも投稿を受け付けるよ！ chounaikai@ml.enterbrain.co.jp まで

LETTERS伝言板

1000 GAVAS

虫歯っぽい感じがあるから歯磨きちゃんとしなきゃっぽい

レイコップの性能と名前が気になっています。
（山口県　否間人）

　ダニ界激震の布団専用クリーナー、レイコップ。90％以上の布団内ハウスダスト除去率を誇るレイコップ。通販番組で見ない日はない有名商品ですなぁ。紫外線を照射しながら布団を吸引し、布団の中のダニやらその死骸やらのハウスダストを吸い出すというのが基本構造ですが、何ゆえ名前が"レイコップ"なのか。開発者が"麗子"さんなのか。それともアイスコーヒー（冷コー）を飲みながら思いついたのか。調べてみたら、"レイ"は紫外線ライトの"光線"のことで、"コップ"は布団を見守る"警官"って意味らしいですよ、奥さん！　このネーミングって、まんまミルコ・クロコップと同じシステムですよ。K-1やPRIDEで活躍したクロアチア人の彼は、本名はミルコ・フィリポヴィッチなんですが、職業が警官だったので"クロアチア人の警官"ってことでリングネームがあっさり"クロコップ"に決定。安易！　とても安易！　というわけで、レイコップは、いますぐミルコをCMキャラクターに採用すべき！
　掃除はダイソン派の編集者

女子サッカー版『ウイイレ』か『サカつく』がやりたいです。
（神奈川県　攻撃前予備動作）

　日本男子サッカーはブラジルで活躍できなかったけど、日本女子サッカーはワールドカップ覇者だからね。人気、実力を鑑みても、確かにゲーム化されてもおかしくない。最近のゲームはCGもリアルだからね、なでしこジャパンを完璧に再現できちゃうよね。そう、完璧にね。どうすればいんだろうね。
　何か物が挟まった言いかたしかできない編集者

入店した瞬間にレジのほうを見やり、ふたりいる店員がどちらも女性だった場合、スケベなDVDをレンタルするの、やめられますか？
（北海道　左手でどうぞ）

　私も人よりちょっとスケベなほうなんでね、DVDなんかもたしなんだりするんですがね、そういう状況にはやはり困ってしまいますよね。そもそもね、私はスケベDVDを"借りる"という行為が嫌いなんですよ。だってそうしたら"返す"必要があるでしょ。もう天地がひっくり返るくらいドスケベなDVDを選んだときに、それを借りる瞬間と、返す瞬間を人に見られるわけですよ。もう耐えられませんね。返すときは無人返却ボックス？　甘いね。レンタル店には"履歴"ってやつが残るんですよ。もちろんこのデータを店員がいちいち見てるわけないのはわかってますが、でも皆さんも経験があるでしょう？　お店のコンピューターはそういう履歴をもとに、"お客様へのオススメ"という名の残酷な"性癖"を突きつけてくるんですよ！　天地がひっくり返るようなドスケベDVDばかり観ていたら、データ上私は天地がひっくり返るドスケベDVDばかり観てる中年男性として、データの世界で生き続けていくんですよ！　そんなの耐えられないんで、私はセル派です。
　結論は短い編集者

血のつながらない妹が突然現れて同居することになった!?　って話に、いつまで心をトキメかせればいいんですか。
（東京都　ムリっ素）

　とりあえずあだち充の『みゆき』を全巻揃えて、それで満足すればイイよ。アレに"突然妹と同居系"のトキメキはすべて凝縮されてるよ。ただ最近思うのは、なぜ全盛期の上戸彩に実写版『みゆき』をやらせなかったのかということですね。10代のころのショートカットの上戸彩に、なぜ若松みゆきを演じさせなかったのかと！　オスカーのバーターで鹿島みゆき役は小田茜あたりにやらせて、ちょいエロまぶして実写化したらヒットしたと思うんだけど。よし、とりあえず『みゆき』の単行本を買い直そう。
　黒ビキニ編集者

証明写真の機械を設置すると儲かるのかしら。
（東京都　和田稔）

　まだまだプリクラが普及する前の時代、友だちが付き合いたての彼女と証明写真ボックスでツーショットを撮ってました。『きまぐれオレンジロード』のマネをしたと言っていました。そういうバカがいるので、多少は儲かるのかもしれません。
　鮎川派の編集者

和田ラヂヲの 徐々にポイマン



和田ラヂヲ ホームページ
http://www4.plala.or.jp/radiow

あて先

はがき、封書でのおたより
〒102-8431　エンターブレイン
週刊ファミ通編集部「伝言板」係

eメールでのおたより
eb-dengonban@ml.enterbrain.co.jp

ご意見・投稿が[illegible]ペンネームを併記のうえでご投稿ください。なお、氏名が掲載されていないとカバスを[illegible]あります。

今週の業務連絡　先日、会社からの帰りに、2匹の握りこぶし大のカエルが向かい合っているのを発見。どこか違和感を覚えて立ち止まり、よくよく見てみたら……片方のカエルの口からヌメヌメした何かがニョローンと伸びてる！　ミミズ丸飲み中！　よく見て損した！（編集R）

特別対談 2014年は群馬が来る！



群馬の群馬による、群馬のための突発モノクロ企画。群馬を知らなくても、読めばちょっと楽しい。



RucKyGAMES氏（写真左）

『ぐんまのやぼう』を始め、数々の脱力系アプリを世に送り出してきた開発者。アプリからもわかるように、本人も脱力系。（文中は**RucKy**）

大塚角満（写真右）

週刊ファミ通副編集長にして、数々のベストセラーエッセイを手掛けてきた作家。でも、ベストセラーって言ったもん勝ち。（文中は**大塚**）

群馬県出身のRucKyGAMESさんと本誌副編集長の大塚角満に言わせると、"2014年は群馬の年"なんだそうです。何それ、ぜんぜん意味わかんない。しかたないので試しにふたりの話を聞いてみると、やっぱりぜんぜん意味わかんない。本稿は、そんなやり取りを記録したものです。毒にも薬にもならないけど、クスリと笑っていただければ。……なんかすみません。

栃木と茨城よりは上

大塚 いまのいままで言ってなかったけど、今年は群馬の年なんだよ。

司会 最初から意味わかりませんけど、まあ聞きましょう。その理由は？

大塚 まず、2014年は午年だよね。午＝群馬の"馬"なワケよ。しかも、富岡製糸場も世界遺産に登録されたし、サッカーのワールドカップも開催されてるし。ヤバイ。勢いが止まらない。

司会 うーん、まあ10000歩くらい譲って、前半のふたつはわかりますけど、ワールドカップ関係ないでしょ。

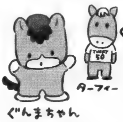
大塚 いやいや、群馬といったらブラジリアンタウン（ブラジル人が多く暮らす都市のこと）じゃん。

RucKy 大泉町とか、ブラジルの方が多いですからね。言ってしまえば、今回のワールドカップは群馬大会。

司会 ブラジル国民に鉄板土下座したほうがいいですよ。マジで。

RucKy それに、我々には、"ぐんまちゃん"っていうゆるキャラもいますから。

大塚 いまでこそ、ふなっしーとかくまモンが幅を利かせてるゆるキャラ業界だけど、ぐんまちゃんは強いからね。



⬅群馬県を代表するゆるキャラで、2012年と2013年のゆるキャラランキングで3位に輝いた実力者。ちなみに、現在活躍しているのは2代目ぐんまちゃんである。

司会 この、ターフィー（JRAのマスコットキャラクター）のパチモンみたいなのがぐんまちゃんですか？

大塚 何言ってんだよ！　ぐんまちゃんは1983年生まれだぞ！　ぐんまちゃんのほうが先だから!!

司会 ふーん。で？　というか、そもそも、群馬って地味ですよね？

RucKy 我々は慎ましやかなんですよ。栃木や茨城とは違って。

大塚 考えてみ？　草津温泉とか伊香保温泉とかあるだろ？　あれ全部、群馬なんだよ？　みんな知らないうちに群馬に触れてるんだって。

司会 いや……逆に草津や伊香保は、群馬を強調してないですよね？　それは、温泉にとって群馬推しがマイナスイメ

群馬県について知ろう！

群馬県民のふたりは、同じ北関東である栃木と茨城にライバル心を燃やしているようですが、ぶっちゃけ北関東以外の人には、それぞれの位置関係すら怪しいって人も多いのでは？　そんなアナタのために、群馬県を解説。覚えておくと合コンなんかで役に立つかも。いや、立たないか。



群馬県の基本データ

●県庁所在地：前橋市　●人口：200万8068人（全国19位）
●面積：6362.33平方キロメートル（全国21位）
●県の花：れんげつつじ　●県の鳥：ヤマドリ
●県の木：くろまつ　●県の魚：あゆ

※人口のデータは2010年の国勢調査を、面積のデータは2013年に国土地理院が発表したデータをそれぞれ参考にしています。



⬅⬇下仁田ネギとこんにゃくは特産品として有名。また、キャベツは密かに収穫量全国1位を誇っている。へー。



イラスト：高橋きの

ージになるからでしょ。

RucKy うーん……考えてみれば、確かにそういうことかも……。

大塚 同調しないで！ 群馬派でしょ!! それに、群馬のいいところなんて、まだまだたくさん出てくるよ。

RucKy そうですね。下仁田ネギ、こんにゃく、嬬恋のキャベツとか、特産品もけっこういろいろありますし、焼きまんじゅうもおいしいです。

司会 なんつーか、うだつの上がらないタレントみたいなラインアップですね。

大塚 何おう!? 我々には日本三大うどんの水沢うどんもあるぞ！

RucKy 香川の讃岐うどん、秋田の稲庭うどんにつぐ知名度を誇ると言われる、あの水沢うどんですね。



水沢うどん

←400年もの歴史を持つご当地うどん。水澤寺で参詣客向けに作られた手打ちうどんが、水沢うどんの起源とされている。

大塚 水沢うどんは強いだろう。間違いなくハリウッドで主役を張れる人材だよ。

司会 これ、調べたら讃岐と稲庭はほぼ当確ですけど、残りは五島うどん(長崎)とか氷見うどん(富山)の場合もあるじゃないですか。

RucKy じつはそうなんですよ。きしめん(愛知)が入る場合もあったりして。

司会 群馬が水沢うどんをゴリ押ししてるだけでしょ？ 自主制作映画を撮って、かわいがってるタレントを主役に据えたみたいなことでしょ？

大塚 ぐっ。でも、栃木や茨城には、そんなうまいうどんはないだろ？

司会 栃木と茨城に勝てればいいってあたりが小さいな～。ちなみに、株式会社ブランド総合研究所が、2013年に都道府県の魅力ランキングを出していまして。

RucKy 群馬は何位なんだろう。1位……ってことはさすがにないですかね。じゃあ、慎ましやかに3位で。

大塚 ぜんぜんあるでしょ。俺は1位だと思うよ。群馬はノってるし。

司会 正解は44位です。ちなみに、2012年は47位でした。祝、最下位脱出。

大塚 マ、マジかよ……。と、栃木と茨城は!? 栃木と茨城は何位なの!?

RucKy (資料を見て)栃木が41位、茨城が47位です。お～、茨城に勝った。

大塚 ふ(冷笑)。茨城は敵じゃないし、栃木にも勝っているようなもの。

司会 栃木は負けてるじゃん。戦国時代がまとまらなかったのって、おふたりみたいな人がいっぱいいたからなんでしょうね。

大塚角満の野望

大塚 よくよく考えたら、さっきの結果、2013年じゃん？ 2013年のことは関係ないんだって。群馬の快進撃は今年、2014年から始まってるんだから。

RucKy 言ってしまえば、2014年は群馬元年ということなんです。

司会 言ってしまわないでください。だいたい2014年は平成26年でしょうが。

大塚 いや、群馬元年だから。進撃の群馬だから。で、俺なりに群馬のためにできることを考えたんだけど、観光特使になるのがいいと思うんだよ。

司会 RucKyGAMESさんは観光特使なんですよね？ 何をするんですか？

RucKy なんとなく、群馬のいいところをアピールしたりですね。あと、上毛かるたの冊子をもらいました。



上毛かるた

←1947年に発行された郷土かるたで、上毛は群馬県の古称。毎年2月に競技大会が開催される。

大塚 上毛かるただったら俺も暗記してるし、観光特使の資格はあるな。

RucKy そうですね。群馬に詳しいのはいいことだと思います。

大塚 観光特使って、響きがカッコいいじゃん。名刺に書きたいもん。

RucKy この前、観光特使が集まって、トークショー的なことをしましたよ。

大塚 いいよな～。群馬の観光特使は、宇宙飛行士の向井千秋さんらも名を連ねる由緒正しい役職だもんな。

幸運 一応、2年ごとに更新があるので、恒久的なものではないですけど。

司会 大塚さんは観光特使になって、何をしたいんですか。自慢？

大塚 ちげーよ！ 俺には群馬を天下に知らしめるという目的があってな。まずは群馬コラムを始めて……。そうだ、旅ルポなんかもいいかもな……。

司会 RucKyGAMESさん、この話、たぶん長くなるんでもう帰りましょう。

RucKy そうですか。お疲れ様でした。今度、ぜひ群馬に来てください。

司会 行きます行きます。うまい水沢うどんを食わせてください。

大塚 ……で、それに、いつもの飲み屋のおねーちゃんにも、観光特使だって言ったら自慢できるしな……。ってオイィィィィ!? 誰もいねーじゃねーか！ RucKyGAMESさん、俺を観光特使に推薦してよおおおおおお!!

ココがスゴイよ、群馬県
全国1位を集めてみた

出身県を褒められると悪い気はしないもの。そこで群馬県が誇る全国1位のものを、ファミ通編集部が勝手にチョイス。群馬ガール＆ボーイをデートに誘えたときなどに、「そういえば群馬県ってダルマの生産量が日本一なんだってね」などと、さりげなく披露してみよう。地元愛に溢れる異性なら、キミの知識に満足するハズ(たぶん)。

ダルマの生産量が全国1位！



群馬県の公式サイトで最初に紹介しているほど、群馬県民には鉄板のネタ。その生産量は、全国の80%以上を作っているほど。ダルマで町おこしもワンチャンあるね。

自然に湧き出るお湯の量が全国1位！



1日にドラム缶約23万本(4600万リットル)分も湧き出るらしいが、正直ピンと来ない。それに、草津温泉が有名って言われても、草津温泉＝群馬のイメージはないよね。

ご当地アイドルの数がたぶん全国1位！

もしかするともっと多い県があるかもしれないが、群馬県が1位でもいいんじゃないかと思える熱気がある。とくに注目は、メンバー全員が日系ブラジル人の"リンダⅢ世"。

おもなご当地アイドル

- ●リンダⅢ世
- ●AKAGIDAN-AKG-
- ●CoCoRo学園
- ●Menkoiガールズ
- ●Spangirl

RucKyGAMESさんが手掛けた『ぐんまのやぼう』は186ページで紹介！

WEEKLY ファミ通 アンケート

携帯電話、スマートフォン、はがきで回答できる!

アンケートは、携帯電話、スマートフォン、はがきのいずれかひとつでご回答いただけます。下記の"アンケートにご回答いただく際のご注意"をよく読んでご回答ください。なお、複数ご回答いただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。

設問❶ 今週の週刊ファミ通で、おもしろかった記事はどれですか? 5ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❷ 今週の週刊ファミ通で、つまらなかった記事はどれですか? 5ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❸ 今週の週刊ファミ通を購入する決め手となった記事を、選択肢の中から選び、番号でお答えください。答えはいくつあってもかまいません。

① スクープや新作ソフトの最新情報
② 攻略記事
③ 特集記事
④ クロスレビュー
⑤ ダウンロードコンテンツ
⑥ ゲームの連載コーナー
⑦ ゲーム以外の連載コーナー(マンガ、コラムなど)
⑧ その他

設問❹ これから発売(配信)されるゲームで、遊びたいタイトルを5つ書いてください。併せて、それらの作品の機種名もお書きください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❺ シリーズもしくは続編以外で、あなたが購入したいと思っているゲーム(ルーキータイトル)のタイトルを書いてください。併せて、その作品の機種名もお書きください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❻ あなたがいま遊んでいるゲームのタイトルとその機種名を3つまで書いてください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❼ 発売から3ヵ月以内の、あなたが遊んだゲームについての評価を書いてください。ご意見は、本誌"読者の視点 ユーザーズアイ"のコーナーで掲載させていただく場合があります。なお、本名の掲載を希望されない場合は、ペンネームを記載してください。

❼-① ゲームのタイトルを書いてください
❼-② ❼-①の機種名を書いてください
❼-③ その作品の評価を1~10点でお答えください
❼-④ プレイした感想を150文字程度で自由にお書きください
❼-⑤ プレイした時間を書いてください
❼-⑥ あなたのペンネームを書いてください

設問❽ ご意見、ご感想、編集部へのお便りなど、ご自由にお書きください。

設問❾ アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選でゲームソフトかギフトカードを差し上げます。希望するプレゼントを右からひとつ選び、○を付けてください。

ありがとうございました。

このはがきでご応募ください。郵送料無料!

7月23日(水)
当日消印有効

● 携帯電話、スマートフォンでご回答いただく場合

QRコード | パスワード **1336** | 応募締切 **7月23日** 23時59分送信分まで

URL https://ws-g.jp/eb/surveyk2.asp?id=61&key=DCCGTZ

※画面の指示に従って必要事項を入力してください。
※機種によってはQRコードをご利用いただけない場合があります。

今週のプレゼント

ゲームソフト

❶ シャリーのアトリエ ~黄昏の海の錬金術士~

■ プレイステーション3



5名様

ゲーム内容の紹介は
➡86ページ

ギフトカード

計15名様

❷ ニンテンドー プリペイドカード(3000円)
❸ プレイステーション ネットワーク カード(3000円)
❹ Xbox ギフトカード(3000円分)

※いずれか希望する1枚を、抽選で計15名様にプレゼントします。

⚠ アンケートにご回答いただく際のご注意

※回答いただいた内容は、編集を行ったうえで週刊ファミ通に掲載させていただく場合があります。回答には、個人を特定できる情報を含まないようご注意ください。
※携帯電話、スマートフォン、はがきのうち、いずれかひとつでご回答ください。複数のご回答をいただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます
※携帯電話およびスマートフォンの一部の機種には対応しておりません。また、PCからの回答はできません。
※携帯電話、スマートフォンでご回答いただく際の通信料(パケット代)は回答者様のご負担となります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※賞品の発送は、当選者発表から1ヵ月以内を予定しております。また、発送先は日本国内に限ります。
※アンケート回答にあたってご提供いただいた個人情報は、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

●6月19日号の当選者発表(敬称略)

ゲームソフト当選者
青森県 管野麻美
岩手県 谷川健幸
奈良県 谷口 翼
徳島県 阿賀谷 貴則
福岡県 上妻達矢

ギフトカード当選者
北海道 田中健郷
岩手県 小田切 照
茨城県 杉山里美
茨城県 緑川健人
千葉県 千鳥裕幸
埼玉県 山崎丹伸
東京都 小野田 浩平
神奈川県 大野俊之
愛知県 水野邦彦
愛知県 佐藤二葉
京都府 伏木智人
大阪府 岡村和彦
兵庫県 前田悠太
広島県 友岡秋文
広島県 美濃圭介

以上、計20名様

今週号のプレゼント当選者は、9月4日号(8月21日発売)で発表

お知らせ 本誌7月17日号(7月3日発売)のアンケートページの"今週のプレゼント"は、AKIBA'S TRIP2(アキバズトリップ2)のプレイステーション Vita版となっておりましたがプレイステーション4版のソフトも選択可能です。当選者様には、後日、弊社カスタマーサポートよりご連絡いたしますので、いずれかご希望のソフトを選択ください。

Schedule

新作ソフト＆関連商品発売スケジュール

3DS ニンテンドー3DS

7月発売予定

10日 ニンテンドー3DS LL 妖怪ウォッチ ジバニャンパック＜任天堂＞ 18000円/19440円
10日 妖怪ウォッチ2 元祖＜レベルファイブ＞ 4600円/4968円
10日 妖怪ウォッチ2 元祖(ダウンロード版)＜レベルファイブ＞ 4600円/4968円
10日 妖怪ウォッチ2 本家＜レベルファイブ＞ 4600円/4968円
10日 妖怪ウォッチ2 本家(ダウンロード版)＜レベルファイブ＞ 4600円/4968円
17日 ほっぺちゃん みんなでおでかけ! ワクワクほっぺランド!!＜日本コロムビア＞ 4800円/5184円
17日 ガンダムトライエイジSP＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
17日 ハマトラ Look at Smoking World＜フリュー＞ 5980円/6458円
17日 ハマトラ Look at Smoking World(ダウンロード版)＜フリュー＞ 5695円/6151円
24日 ■ヨッシー New アイランド＜任天堂＞ 4571円/4937円
24日 ■ヨッシー New アイランド(ダウンロード版)＜任天堂＞ 4571円/4937円
31日 ソニプロ＜イメージエポック＞ 5980円/6458円
31日 ソニプロ(ダウンロード版)＜イメージエポック＞ 5333円/5760円
31日 Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ＜角川ゲームス＞ 6000円/6480円
31日 Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ(限定版)＜角川ゲームス＞ 8800円/9504円
31日 トーマスと あそんでおぼえる ことばとかずとABC＜日本コロムビア＞ 4800円/5184円
31日 ハピネスチャージプリキュア! かわルン☆コレクション＜バンダイナムコゲームス＞ 5210円/5627円

8月発売予定

7日 Farming Simulator(ファーミングシミュレーター) 14 ポケット農園 2＜インターグロー＞ 5800円/6264円
7日 ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェル(アルティメットヒッツ)＜スクウェア・エニックス＞ 2500円/2700円
7日 ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
7日 ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
7日 閃乱カグラ2 -真紅-＜マーベラス＞ 6480円/6998円
7日 閃乱カグラ2 -真紅- にゅうにゅうDXパック＜マーベラス＞ 10810円/11675円
21日 鉄道にっぽん! 路線たび 鹿島臨海鉄道編＜ソニックパワード＞ 5800円/6264円
28日 エルミナージュ異聞 アメノミハシラ・怪＜スターフィッシュ・エスディ＞ 5800円/6264円
28日 メダロット8 カブトVer.＜ロケットカンパニー＞ 5800円/6264円
28日 メダロット8 クワガタVer.＜ロケットカンパニー＞ 5800円/6264円

9月発売予定

4日 ガイストクラッシャーゴッド＜カプコン＞ 4990円/5389円
4日 ガイストクラッシャーゴッド(ダウンロード版)＜カプコン＞ 4620円/4990円
13日 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS＜任天堂＞ 5200円/5616円
25日 テンカイナイト ブレイブバトル＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円
25日 ハイキュー!! 繋げ! 頂の景色!!＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
25日 ハイキュー!! 繋げ! 頂の景色!! コート上の勇者ボックス＜バンダイナムコゲームス＞ 7600円/8208円
25日 ハイキュー!! 繋げ! 頂の景色!!(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
25日 公益財団法人日本漢字能力検定協会 漢検トレーニング＜ロケットカンパニー＞ 3800円/4101円

10月発売予定

2日 ■謎解きバトルTORE! 伝説の魔宮を復活させよ!＜バンダイナムコゲームス＞ 4740円/5119円
2日 禁忌のマグナ＜マーベラス＞ 5980円/6458円
9日 チョコ犬のちょこっと不思議な物語 ショコラ姫と魔法のレシピ＜日本コロムビア＞ 4800円/5184円
9日 ■マジンボーン 時間と空間の魔神＜バンダイナムコゲームス＞ 5690円/6145円
23日 テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア＜バンダイナムコゲームス＞ 5210円/5627円

11月発売予定

6日 新テニスの王子様 ～Go to the top～＜フリュー＞ 5980円/6458円
6日 新テニスの王子様 ～Go to the top～(ダウンロード版)＜フリュー＞ 5695円/6151円
6日 レゴ ムービー ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 4700円/5076円
21日 ポケットモンスター アルファサファイア＜ポケモン＞ 価格未定
21日 ポケットモンスター オメガルビー＜ポケモン＞ 価格未定
11月 ■まほコレ ～魔法☆あいどるコレクション～＜MAGES.＞ 5537円/5980円
11月 ■まほコレ ～魔法☆あいどるコレクション～(ダウンロード版)＜MAGES.＞ 価格未定

2014年発売予定

2014年秋 モンスターハンター4G＜カプコン＞ 価格未定
2014年秋 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 関空 SKY STORY＜ソニックパワード＞ 5800円/6264円
2014年冬 ソニックトゥーン(仮題)＜セガ＞ 価格未定
2014年冬 ●12歳。～ほんとのキモチ～＜ハピネット＞ 価格未定
2014年冬 ●ドーリィ♪カノン ドキドキ♪トキメキ♪ヒミツの音楽活動スタートでぇ～す!!＜ハピネット＞ 価格未定
2014年 デビルサバイバー2 ブレイクレコード＜アトラス＞ 5980円/6458円
2014年 海王＜マーベラス＞ 価格未定

2015年1月発売予定

2015年1月22日 レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 4700円/5076円

発売日未定

シカクいアタマをマルくする。エキスパート 漢字・計算・図形＜IEインスティテュート＞ 3800円/4104円
シカクいアタマをマルくする。ジュニア こくご・さんすう・しゃかい・りか・せいかつ＜IEインスティテュート＞ 3800円/4104円
シカクいアタマをマルくする。マスター 国語・算数・社会・理科＜IEインスティテュート＞ 3800円/4104円
SRPG(仮題)＜アルファ・ユニット＞ 価格未定
シミュレーションRPGプロジェクト＜イメージエポック＞ 価格未定
天空の機士ロデア＜角川ゲームス＞ 価格未定
大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒險-＜カプコン＞ 価格未定
チョコボレーシング 3D(仮題)＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
ファイナルファンタジー エクスプローラーズ＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
ブレイブリーセカンド＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
ドリームトリガー3D＜ディースリー・パブリッシャー＞ 価格未定
ZAOO＜デジタルワークスENT＞ 価格未定
死神鬼(仮題)＜デジタルワークスENT＞ 価格未定
藤子・F・不二雄キャラクターズ 大集合! SF(すこし・ふしぎな)ドタバタパーティ!!＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
弱虫ペダル(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
レイトン7＜レベルファイブ＞ 価格未定

Vita プレイステーション ヴィータ

7月発売予定

10日 プレイステーション Vita スーパーバリューパック Wi-Fiモデル(数量限定) ブルー/ブラック＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 18980円/20498円
10日 プレイステーション Vita スーパーバリューパック Wi-Fiモデル(数量限定) レッド/ブラック＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 18980円/20498円
10日 穢翼のユースティア Angel's blessing(ダウンロード版)＜dramatic create＞ 6900円/7452円
10日 GOD EATER 2(ゴッドイーター2) (PlayStation Vita the Best)＜バンダイナムコゲームス＞ 2800円/3024円
10日 GOD EATER 2(ゴッドイーター2)(PlayStation Vita the Best・ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞ 2593円/2800円
15日 チェインクロニクルV(ダウンロード版)＜セガ＞ 無料
17日 俺の屍を越えてゆけ2＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 5800円/6264円
17日 俺の屍を越えてゆけ2(初回限定版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 7800円/8424円
17日 俺の屍を越えてゆけ2(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 4800円/5184円
17日 ソラユメ＜TAKUYO＞ 5000円/5400円
17日 ソラユメ(ダウンロード版)＜TAKUYO＞ 4800円/5184円
17日 爽海バッカニアーズ!＜プチレーヴ＞ 5800円/6264円
17日 爽海バッカニアーズ!(限定版)＜プチレーヴ＞ 7200円/7776円
17日 爽海バッカニアーズ!(ダウンロード版)＜プチレーヴ＞ 4800円/5184円
24日 RE:VICE[D] (リヴァイスディー)＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
24日 RE:VICE[D] (リヴァイスディー) (限定版)＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
24日 RE:VICE[D] (リヴァイスディー) (ダウンロード版)＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
24日 WRC 4 FIA ワールドラリーチャンピオンシップ＜スクウェア・エニックス＞ 5695円/6151円
24日 WRC 4 FIA ワールドラリーチャンピオンシップ(ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞ 5238円/5657円
24日 プレイステーション Vita スーパーバリューパック 3G/Wi-Fiモデル(数量限定) クリスタル・ブラック＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 19980円/21578円
24日 コープスパーティー ブラッドドライブ＜5pb.＞ 6800円/7344円
24日 コープスパーティー ブラッドドライブ(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円
24日 コープスパーティー ブラッドドライブ(ダウンロード版)＜5pb.＞ 6000円/6480円
24日 東京新世録 オペレーションアビス＜5pb.＞ 5800円/6264円
24日 東京新世録 オペレーションアビス(限定版)＜5pb.＞ 7800円/8424円
24日 東京新世録 オペレーションアビス(ダウンロード版)＜5pb.＞ 5000円/5400円
24日 相州戦神館學園 八命陣 天之刻＜light＞ 6800円/7344円
24日 相州戦神館學園 八命陣 天之刻(初回限定版)＜light＞ 7800円/8424円
24日 相州戦神館學園 八命陣 天之刻(ダウンロード版)＜light＞ 6800円/7344円
31日 解放少女 SIN＜5pb.＞ 6800円/7344円
31日 解放少女 SIN(限定版)＜5pb.＞ 8800円/9504円
31日 解放少女 SIN(ダウンロード版)＜5pb.＞ 6000円/6480円
31日 チャイルド オブ ライト スペシャルエディション＜ユービーアイソフト＞ 2480円/2678円
31日 チャイルド オブ ライト(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円

8月発売予定

7日 真 流行り神＜日本一ソフトウェア＞ 5800円/6264円
7日 真 流行り神(ダウンロード版)＜日本一ソフトウェア＞ 4762円/5143円
7日 ロストディメンション＜フリュー＞ 6280円/6782円
7日 ロストディメンション(ダウンロード版)＜フリュー＞ 5780円/6242円
13日 モンスターハンター フロンティアG ビギナーズパッケージ＜カプコン＞ 5800円/6264円
21日 ■バレットガールズ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 6296円/6800円
21日 ■バレットガールズ(ダウンロード版)＜ディースリー・パブリッシャー＞ 価格未定
21日 カオスヘッド デュアル＜5pb.＞ 5800円/6264円
21日 カオスヘッド デュアル(限定版)＜5pb.＞ 7800円/8424円
28日 恋愛0キロメートルV＜加賀クリエイト＞ 6800円/7344円
28日 恋愛0キロメートルV(ダウンロード版)＜加賀クリエイト＞ 6000円/6480円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.1 Printemps＜角川ゲームス＞ 6480円/6998円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.1 Printemps 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10778円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.1 Printemps(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 価格未定
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.2 BiBi＜角川ゲームス＞ 6480円/6998円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.2 BiBi 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10778円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.2 BiBi(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 価格未定
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.3 lily white＜角川ゲームス＞ 6480円/6998円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.3 lily white 初回限定版＜角川ゲームス＞ 9980円/10778円
28日 ラブライブ! School idol paradise Vol.3 lily white(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞ 価格未定
28日 討鬼伝 極＜コーエーテクモゲームス＞ 5800円/6264円
28日 討鬼伝 極(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 5143円/5554円
28日 討鬼伝 極 TREASURE BOX＜コーエーテクモゲームス＞ 11800円/12744円
28日 超次元アクション ネプテューヌU＜コンパイルハート＞ 5980円/6458円
28日 超次元アクション ネプテューヌU(限定版)＜コンパイルハート＞ 7980円/8618円
28日 超次元アクション ネプテューヌU(ダウンロード版)＜コンパイルハート＞ 5185円/5600円
28日 キスベル＜TGL＞ 5980円/6458円
28日 キスベル(初回限定版)＜TGL＞ 7980円/8618円
28日 キスベル(ダウンロード版)＜TGL＞ 5537円/5980円
28日 迷宮クロスブラッド インフィニティ Ultimate＜5pb.＞ 3800円/4104円
28日 迷宮クロスブラッド インフィニティ Ultimate(ダウンロード版)＜5pb.＞ 3800円/4104円
8月 CLANNAD -クラナド-＜プロトタイプ＞ 4800円/5184円
8月 CLANNAD -クラナド-(ダウンロード版)＜プロトタイプ＞ 3981円/4300円
8月 Rewrite(リライト)＜プロトタイプ＞ 5800円/6264円

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

9月発売予定

4日 ■BinaryStar（バイナリースター） ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
4日 ■BinaryStar（バイナリースター）（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
4日 ■BinaryStar（バイナリースター）（ダウンロード版） ＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
4日 ウォーキング・デッド＜スクウェア・エニックス＞ 4980円/5378円
4日 ウォーキング・デッド（ダウンロード版） ＜スクウェア・エニックス＞ 3980円/4298円
11日 ■チェインクロニクルV＜セガ＞ 3980円/4298円
11日 クリミナルガールズ INVITATION（The Best Price） ＜日本一ソフトウェア＞ 3800円/4104円
11日 クリミナルガールズ INVITATION（The Best Price・ダウンロード版） ＜日本一ソフトウェア＞ 3333円/3600円
25日 熱血異能部活譚 Trigger Kiss ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
25日 熱血異能部活譚 Trigger Kiss（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
25日 熱血異能部活譚 Trigger Kiss（ダウンロード版） ＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
25日 ダンジョントラベラーズ2 王立図書館とマモノの封印 ＜アクアプラス＞ 5800円/6264円
25日 ダンジョントラベラーズ2 王立図書館とマモノの封印（ダウンロード版）＜アクアプラス＞ 4761円/5142円
25日 ダンジョントラベラーズ2 王立図書館とマモノの封印 プレミアムエディション＜アクアプラス＞ 8200円/8856円
25日 Farming Simulator（ファーミングシミュレーター）14 ポケット農園 2＜インターグロー＞ 5800円/6264円
25日 絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode ＜スパイク・チュンソフト＞ 6500円/7020円
25日 ものべの -pure smile-＜dramatic create＞ 6900円/7452円
25日 ものべの -pure smile-（限定版） ＜dramatic create＞ 8900円/9612円
25日 英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ（センノキセキⅡ）＜日本ファルコム＞ 6800円/7344円
25日 英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ（センノキセキⅡ） （限定ドラマCD同梱版）＜日本ファルコム＞ 7800円/8424円
25日 この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン＜5pb.＞ 6800円/7344円
25日 この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン （限定版）＜5pb.＞ 9800円/10584円
25日 この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン （ダウンロード版）＜5pb.＞ 6000円/6480円
25日 花咲くまにまに＜5pb.＞ 6800円/7344円
25日 花咲くまにまに（限定版）＜5pb.＞ 8800円/9504円
25日 花咲くまにまに（ダウンロード版）＜5pb.＞ 6000円/6480円
25日 幕末Rock 超魂（ウルトラソウル）＜マーベラス＞ 5800円/6264円
25日 ■幕末Rock 超魂（ウルトラソウル）超魂BOX ＜マーベラス＞ 9200円/9936円

10月発売予定

2日 アルノサージュPlus ～生まれいずる星へ祈る詩～ ＜ガスト＞ 5800円/6264円
2日 アルノサージュPlus ～生まれいずる星へ祈る詩～ （ダウンロード版）＜ガスト＞ 5143円/5554円
2日 シェルノサージュ Offline ～失われた星へ捧ぐ詩～ ＜ガスト＞ 5800円/6264円
2日 シェルノサージュ Offline ～失われた星へ捧ぐ詩～ （ダウンロード版）＜ガスト＞ 5143円/5554円
9日 戦場の円舞曲＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
9日 戦場の円舞曲（限定版）＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
9日 戦場の円舞曲（ダウンロード版） ＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
16日 ■アムネシア レイター クラウド V エディション ＜アイディアファクトリー＞ 6500円/7020円
16日 ■アムネシア レイター クラウド V エディション （ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞ 5714円/6171円
23日 ●スーパーヒーロージェネレーション＜バンダイナムコゲームス＞ 6640円/7171円
23日 ●スーパーヒーロージェネレーション スペシャルサウンドエディション ＜バンダイナムコゲームス＞ 9500円/10260円
23日 ●スーパーヒーロージェネレーション（ダウンロード版） ＜バンダイナムコゲームス＞ 6640円/7171円
30日 魔法科高校の劣等生 Out of Order（アウト オブ オーダー） ＜バンダイナムコゲームス＞ 6170円/6663円
30日 魔法科高校の劣等生 Out of Order（アウト オブ オーダー） 初回限定生産版＜バンダイナムコゲームス＞ 9980円/10778円
10月 グリザイアの迷宮 -LE LABYRINTHE DE LA GRISAIA- ＜プロトタイプ＞ 5200円/5616円

11月発売予定

13日 ■MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA （マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ） ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
13日 ■MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA （マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ） （限定版）＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
13日 ■MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA （マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ） （ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
27日 フェイト/ホロウ アタラクシア ＜角川ゲームス＞ 6000円/6480円
27日 フェイト/ホロウ アタラクシア（限定版） ＜角川ゲームス＞ 8000円/8640円
27日 ●RAIL WARS!（レール ウォーズ）＜5pb.＞ 6800円/7344円
27日 ●RAIL WARS!（レール ウォーズ）（限定版）＜5pb.＞ 9800円/10584円
27日 ●RAIL WARS!（レール ウォーズ）（ダウンロード版）＜5pb.＞ 6000円/6480円

2014年発売予定

2014年夏 学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE！～＜プロトタイプ＞ 価格未定
2014年秋 Code：Realize（コード：リアライズ）～創世の姫君～ ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
2014年秋 Code：Realize（コード：リアライズ）～創世の姫君～ （限定版）＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
2014年秋 Code：Realize（コード：リアライズ）～創世の姫君～ （ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
2014年秋 ペルソナ4 ダンシング・オールナイト＜アトラス＞ 価格未定
2014年秋 FIFA 15＜エレクトロニック・アーツ＞ 5500円/5940円
2014年秋 プリンス・オブ・ストライド＜角川ゲームス＞ 価格未定
2014年秋 カデンツァ フェルマータ アコルト：フォルテシモ＜5pb.＞ 価格未定
2014年秋 IA/VT -COLORFUL-（イア ビジュアルトラックス カラフル） ＜マーベラス＞ 4800円/5184円
2014年秋 IA/VT -COLORFUL-（イア ビジュアルトラックス カラフル） クリスタルBOX＜マーベラス＞ 9240円/9979円
2014年 ディアボリックラヴァーズ ヴァンデッドカーニバル ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
2014年 ディアボリックラヴァーズ ヴァンデッドカーニバル （限定版）＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
2014年 ディアボリックラヴァーズ ヴァンデッドカーニバル （ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
2014年 ノルン+ノネット ラスト イーラ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
2014年 ノルン+ノネット ラスト イーラ（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
2014年 ノルン+ノネット ラスト イーラ（ダウンロード版） ＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
2014年 レンドフルール＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
2014年 レンドフルール（限定版）＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
2014年 レンドフルール（ダウンロード版） ＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
2014年 艦これ改（仮題）＜角川ゲームス＞ 価格未定
2014年 魔壊神トリリオン＜コンパイルハート＞ 6800円/7344円
2014年 魔壊神トリリオン（限定版）＜コンパイルハート＞ 8800円/9504円
2014年 魔壊神トリリオン（ダウンロード版）＜コンパイルハート＞ 6000円/6480円
2014年 ファンタシースター ノヴァ＜セガ＞ 価格未定
2014年 ワンダーフリック＜レベルファイブ＞ 価格未定

2014年度発売予定

2014年度 剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～＜エクスペリエンス＞ 5537円/5980円
2014年度 剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～（ダウンロード版） ＜エクスペリエンス＞ 5537円/5980円

今冬発売予定

カレイドイヴ＜エストシエル＞ 価格未定

2015年発売予定

2015年 デジモンストーリー サイバースルゥース＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定

発売日未定

ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト（ダウンロード版） ＜アイディアファクトリー＞ 5048円/5452円
ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
ノルン+ノネット ヴァール コモンズ＜アイディアファクトリー＞ 価格未定
NORN9 ノルン+ノネット＜アイディアファクトリー＞ 価格未定
パチパラシリーズ（仮題）＜アイレムソフトウェアエンジニアリング＞ 価格未定
真・女神転生シリーズ＜アトラス＞ 価格未定
SRPG＜アルファ・ユニット＞ 価格未定
MAPLUSポータブルナビ4（仮題）＜エディア＞ 価格未定
クロノス・マテリア＜ガスト＞ 5800円/6264円
旋光の輪舞 新シリーズ（仮題）＜グレフ＞ 価格未定
ゾーン オブ エンダーズ HDエディション＜KONAMI＞ 価格未定
三極姫 ～三国乱世・覇天の采配～ ＜システムソフト・アルファー＞ 5800円/6264円
出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～ ＜システムソフト・アルファー＞ 価格未定
銀星囲碁（仮題）＜シルバースタージャパン＞ 価格未定
狩るキルDragon（仮題）＜デジタルワークスENT＞ 価格未定
ニコリの数独 ～完全版～＜ハムスター＞ 価格未定
ハナヤマタ よさこいLIVE!＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
タイトル未定＜5pb.＞ 価格未定
Goes!＜プチレーヴ＞ 価格未定
グリザイアの楽園 -LE EDEN DE LA GRISAIA-＜プロトタイプ＞ 価格未定
タイトル未定＜ポリゴンマジック＞ 価格未定
東大将棋シリーズ＜マイナビ＞ 価格未定
麻雀覇王シリーズ＜マイナビ＞ 価格未定
RPG（仮題）＜ライドオンジャパン＞ 価格未定
Jumpin'（仮題）＜レールファンホールディングス＞ 価格未定
レベルファイブの新作RPG＜レベルファイブ＞ 価格未定

PSP プレイステーション ポータブル

7月発売予定

10日 GOD EATER 2（ゴッドイーター2）（PSP the Best） ＜バンダイナムコゲームス＞ 2800円/3024円
10日 GOD EATER 2（ゴッドイーター2）（PSP the Best・ダウンロード版） ＜バンダイナムコゲームス＞ 2593円/2800円
31日 Enkeltbillet（エンゲルトビレット） ＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
31日 Enkeltbillet（エンゲルトビレット）（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
31日 魔女王＜QuinRose＞ 6000円/6480円
31日 魔女王 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/9180円
31日 大戦略 大東亜興亡史 第二次世界大戦勃発! ～枢軸軍対連合軍 全世界戦～ ＜システムソフト・アルファー＞ 6500円/7020円
31日 維新恋華 龍馬外伝（胸キュン乙女コレクション Vol.5） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
31日 VitaminX Evolution Plus（ビタミンX エボリューション プラス） （胸キュン乙女コレクション Vol.1） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
31日 VitaminX Detective B6（ビタミンX ディテクティブ B6） （胸キュン乙女コレクション Vol.2） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
31日 VitaminXtoZ（胸キュン乙女コレクション Vol.3） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
31日 Last Escort -Club Katze-（ラストエスコート クラブカッツェ） （胸キュン乙女コレクション Vol.4） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円

8月発売予定

7日 裏語 薄桜鬼 ～暁の調べ～＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
7日 裏語 薄桜鬼 ～暁の調べ～（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
7日 裏語 薄桜鬼 ～暁の調べ～（ツインパック） ＜アイディアファクトリー＞ 8800円/9504円
7日 Custom Drive（胸キュン乙女コレクション Vol.9） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
7日 スト☆マニ ～Strobe☆Mania～（胸キュン乙女コレクション Vol.8） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
7日 STORM LOVER 夏恋!!（ナツコイ）（胸キュン乙女コレクション Vol.11） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
7日 STORM LOVER（ストームラバー）快!!（胸キュン乙女コレクション Vol.10） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
7日 TIGER & BUNNY（タイガー&バニー）～ヒーローズ デイ～ （BEST PRICE）＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
7日 VitaminZ Graduation（ビタミンZ グラジュエーション） （胸キュン乙女コレクション Vol.7） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
7日 VitaminZ Revolution（ビタミンZ レボリューション） （胸キュン乙女コレクション Vol.6） ＜ディースリー・パブリッシャー＞ 1800円/1944円
28日 討鬼伝 極＜コーエーテクモゲームス＞ 4800円/5184円
28日 討鬼伝 極（ダウンロード版）＜コーエーテクモゲームス＞ 4286円/4628円
28日 討鬼伝 極 TREASURE BOX ＜コーエーテクモゲームス＞ 10800円/11664円
8月 ■エルミナージュ ゴシック ～ウルム・ザキールと闇の儀式～ （ダウンロード版）＜インターグロー＞ 2380円/2571円

9月発売予定

25日 里見八犬伝 浜路姫之記＜QuinRoseUnderGarden＞ 6000円/6480円
25日 里見八犬伝 浜路姫之記 豪華版 ＜QuinRoseUnderGarden＞ 8500円/9180円
25日 金色のコルダ3 AnotherSky feat.天音学園 ＜コーエーテクモゲームス＞ 5800円/6264円
25日 金色のコルダ3 AnotherSky feat.天音学園（ダウンロード版） ＜コーエーテクモゲームス＞ 5143円/5554円
25日 金色のコルダ3 AnotherSky feat.天音学園 トレジャーBOX ＜コーエーテクモゲームス＞ 12800円/13824円
25日 幕末Rock 超魂（ウルトラソウル）＜マーベラス＞ 5300円/5724円
25日 ■幕末Rock 超魂（ウルトラソウル）超魂BOX ＜マーベラス＞ 8700円/9396円
9月 グリザイアの迷宮 -LE LABYRINTHE DE LA GRISAIA- ＜プロトタイプ＞ 4800円/5184円

10月発売予定

30日 学園K -Wonderful School Days-＜アイディアファクトリー＞ 5800円/6264円
30日 学園K -Wonderful School Days-（限定版） ＜アイディアファクトリー＞ 7800円/8424円
30日 大正鬼譚 ～言ノ葉櫻～＜QuinRose＞ 6000円/6480円
30日 大正鬼譚 ～言ノ葉櫻～ 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/9180円
10月 プリPia ～プリンスPia♥キャロット～＜dramatic create＞ 6500円/7020円

12月発売予定

18日 宵夜森ノ姫＜エテルワール＞ 5800円/6264円
18日 宵夜森ノ姫 初回限定版＜エテルワール＞ 7800円/8424円

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

2014年発売予定

- 2014年夏 学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE!～＜プロトタイプ＞ 価格未定
- 2014年 黒雪姫～スノウ・マジック～＜QuinRoseUnderGarden＞ 6000円/6480円
- 2014年 黒雪姫～スノウ・マジック～ 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞ 8500円/9180円
- 2014年 新装版 クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～＜QuinRoseUnderGarden＞ 6000円/6480円
- 2014年 新装版 クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～ 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞ 8500円/9180円
- 2014年 マーメイド・ゴシック＜QuinRose＞ 6000円/6480円
- 2014年 マーメイド・ゴシック 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/8925円

今冬発売予定

- カレイドイヴ＜エストシエル＞ 価格未定

2015年1月発売予定

- 2015年1月 **●明治東京恋伽 トワキライト・キス＜ブロッコリー＞ 5800円/6264円**
- 2015年1月 **●明治東京恋伽 トワキライト・キス 初回限定 煌メキノ鹿鳴館BOX＜ブロッコリー＞ 8800円/9504円**

2015年2月発売予定

- 2015年2月26日 うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret＜ブロッコリー＞ 5800円/6264円
- 2015年2月26日 うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret 初回限定 Sweet & Bitter BOX＜ブロッコリー＞ 7800円/8424円

発売日未定

- エデュケーショナルゲーム(仮題)＜イマジニア＞ 価格未定
- 新装版 クリムゾン・エンパイア＜QuinRose＞ 6000円/6480円
- 新装版 クリムゾン・エンパイア 豪華版＜QuinRose＞ 8500円/9180円
- ランドストーカー(仮題)＜クライマックス＞ 価格未定
- 魔界ウォーズ(仮題)＜日本一ソフトウェア＞ 価格未定
- 時の還りしところ TENEBRAE Ⅳ＜ブーストオン＞ 3780円/4082円
- 時の還りしところ TENEBRAE Ⅳ(初回限定版)＜ブーストオン＞ 5800円/6264円
- トラウマの輪積 TENEBRAE Ⅱ＜ブーストオン＞ 3780円/4082円
- トラウマの輪積 TENEBRAE Ⅱ(初回限定版)＜ブーストオン＞ 5800円/6264円
- Re:妹へ… TENEBRAE Ⅲ＜ブーストオン＞ 3780円/4082円
- Re:妹へ… TENEBRAE Ⅲ(初回限定版)＜ブーストオン＞ 5800円/6264円
- 神々の悪戯(あそび) Infinite＜ブロッコリー＞ 価格未定
- グリザイアの楽園 -LE EDEN DE LA GRISAIA-＜プロトタイプ＞ 価格未定
- うしろ＜レベルファイブ＞ 価格未定

Wii U ウィー ユー

7月発売予定

- 17日 Wii Sports Club＜任天堂＞ 3700円/3996円
- 23日 モンスターハンター フロンティアG5 プレミアムパッケージ＜カプコン＞ 5800円/6264円

8月発売予定

- 7日 ドラゴンクエストX オールインワンパッケージ＜スクウェア・エニックス＞ 4800円/5184円
- 14日 ゼルダ無双＜コーエーテクモゲームス＞ 7389円/7980円
- 14日 ゼルダ無双(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6463円/6980円
- 14日 ゼルダ無双 プレミアムBOX＜コーエーテクモゲームス＞ 10800円/11664円

9月発売予定

- 4日 ズンバ フィットネス ワールドパーティ＜ハムスター＞ 5500円/5940円
- 20日 ベヨネッタ2＜任天堂＞ 7700円/8316円
- 20日 ベヨネッタ2(ダウンロード版)＜任天堂＞ 7700円/8316円

11月発売予定

- 6日 レゴ ムービー ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 5700円/6156円

2014年発売予定

- 2014年冬 ソニックトゥーン(仮題)＜セガ＞ 価格未定
- 2014年冬 amiibo＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年冬 Wii U用ゲームキューブコントローラ接続タップ＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年冬 **●進め! キノピオ隊長＜任天堂＞ 価格未定**
- 2014年冬 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U＜任天堂＞ 価格未定
- 2014年 ワンダーフリック＜レベルファイブ＞ 価格未定

2015年1月発売予定

- 2015年1月22日 レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 5700円/6156円

2015年発売予定

- 2015年 Splatoon(スプラトゥーン)＜任天堂＞ 価格未定
- 2015年 XenobladeX＜任天堂＞ 価格未定
- 2015年 ゼルダの伝説 最新作＜任天堂＞ 価格未定
- 2015年 Mario Maker(仮題)＜任天堂＞ 価格未定

発売日未定

- 「真・女神転生」×「ファイアーエムブレム」(仮題)＜任天堂＞ 価格未定
- Wii U GamePad(kuro)＜任天堂＞ 12800円/13824円
- Wii U GamePad(shiro)＜任天堂＞ 12800円/13824円
- 毛糸のヨッシー(仮題)＜任天堂＞ 価格未定
- Devil's Third(仮題)＜任天堂＞ 価格未定
- 藤子・F・不二雄キャラクターズ 大集合! SF(すこし・ふしぎな)ドタバタパーティ!!＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- ウォッチドッグス＜ユービーアイソフト＞ 7400円/7992円
- ウォッチドッグス(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 6600円/7128円

Wii ウィー

8月発売予定

- 7日 ドラゴンクエストX オールインワンパッケージ＜スクウェア・エニックス＞ 4800円/5184円

発売日未定

- 天空の機士ロデア＜角川ゲームス＞ 価格未定

PS4 プレイステーション4

7月発売予定

- 17日 MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円

8月発売予定

- 21日 Diablo Ⅲ(ディアブロⅢ) リーパー オブ ソウルズ アルティメット イービル エディション＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円
- 21日 **■The Last of Us Remastered(ラスト・オブ・アス リマスタード)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 5900円/6372円**
- 21日 The Last of Us Remastered(ラスト・オブ・アス リマスタード)(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 4900円/5292円
- 28日 Transformers:Rise of the Dark Spark(トランスフォーマー ライズ オブ ザ ダークスパーク)＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円

9月発売予定

- 4日 プラント vs. ゾンビ ガーデンウォーフェア＜エレクトロニック・アーツ＞ 3800円/4104円
- 4日 戦国無双4＜コーエーテクモゲームス＞ 7200円/7776円
- 4日 戦国無双4(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6286円/6788円
- 11日 Destiny(デスティニー)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 7900円/8532円
- 11日 Destiny(デスティニー)(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 7900円/8532円
- 18日 オメガクインテット＜コンパイルハート＞ 6980円/7538円
- 18日 オメガクインテット(限定版)＜コンパイルハート＞ 8980円/9698円
- 18日 オメガクインテット(ダウンロード版)＜コンパイルハート＞ 6000円/6480円
- 25日 **■真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)＜コーエーテクモゲームス＞ 6800円/7344円**
- 25日 **■真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞ 6000円/6480円**

10月発売予定

- 9日 ドラゴンエイジ:インクイジション＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7884円
- 9日 ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション＜エレクトロニック・アーツ＞ 8300円/8964円
- 23日 **■サイコブレイク＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 7300円/7884円**
- 23日 **●サイコブレイク(ダウンロード版)＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 7300円/7884円**

11月発売予定

- 6日 レゴ ムービー ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 5700円/6156円
- 13日 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(字幕版)＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円
- 20日 アサシン クリード ユニティ＜ユービーアイソフト＞ 8400円/9072円
- 20日 アサシン クリード ユニティ(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 7400円/7992円

2014年発売予定

- 2014年秋 FIFA 15＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7884円
- 2014年秋 バトルフィールド ハードライン＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7884円
- 2014年秋 プレイステーション4 グレイシャー・ホワイト＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- 2014年秋 ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK 4)アーバン・カモフラージュ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- 2014年秋 ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK 4)グレイシャー・ホワイト＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- 2014年 GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)＜アークシステムワークス＞ 価格未定
- 2014年 新次元ゲイム ネプテューヌVⅡ(ビクトリィーツー)＜コンパイルハート＞ 価格未定
- 2014年 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(吹き替え版)＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円
- 2014年 重装機兵レイノス＜ドラキュー＞ 価格未定
- 2014年 重装機兵レイノス(ダウンロード版)＜ドラキュー＞ 価格未定
- 2014年 ワンダーフリック＜レベルファイブ＞ 価格未定
- 2014年 シャドウ・オブ・モルドール＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定

2015年1月発売予定

- 2015年1月22日 レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 5700円/6156円

2015年2月発売予定

- 2015年2月20日 The Order: 1886(オーダー1886)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定

2015年発売予定

- 2015年春 Bloodborne(ブラッドボーン)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- 2015年 ディビジョン＜ユービーアイソフト＞ 価格未定
- 2015年 ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定
- 2015年 ダイイングライト(ダウンロード版)＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定
- 2015年 バットマン:アーカム・ナイト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定

発売日未定

- deep down(ディープダウン)＜カプコン＞ 価格未定
- メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞ 価格未定
- キングダム ハーツⅢ＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ファイナルファンタジーXV＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ウィッチャー3 ワイルドハント＜スパイク・チュンソフト＞ 価格未定
- メトロ リダックス＜スパイク・チュンソフト＞ 5800円/6264円
- DRIVECLUB(ドライブクラブ)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 5900円/6372円
- DRIVECLUB(ドライブクラブ)(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 4900円/5292円
- Evolve(エボルブ)＜2K＞ 価格未定
- 地球防衛軍シリーズ(仮題)＜ディースリー・パブリッシャー＞ 価格未定
- アイドルマスターシリーズ(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- 機動戦士ガンダムシリーズ(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- ドラゴンボール ゼノバース＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- ザ・クルー＜ユービーアイソフト＞ 価格未定
- ザ・クルー(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞ 価格未定

PS3 プレイステーション3

7月発売予定

- 10日 最強将棋 激指13＜マイナビ＞ 5800円/6264円
- 17日 シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～＜ガスト＞ 6800円/7344円
- 17日 シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～(ダウンロード版)＜ガスト＞ 6000円/6480円
- 17日 シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ プレミアムボックス＜ガスト＞ 9800円/10584円
- 17日 MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円
- 23日 モンスターハンター フロンティアG5 プレミアムパッケージ＜カプコン＞ 5800円/6264円
- 24日 アンダーナイト インヴァース エクセレイト＜アークシステムワークス＞ 5800円/6264円
- 24日 アンダーナイト インヴァース エクセレイト(ダウンロード版)＜アークシステムワークス＞ 5370円/5800円
- 24日 戦国BASARA4 スペシャルパッケージ＜カプコン＞ 4490円/4849円
- 24日 戦国BASARA4 スペシャルパッケージ(ダウンロード版)＜カプコン＞ 4157円/4489円
- 24日 WRC 4 FIA ワールドラリーチャンピオンシップ＜スクウェア・エニックス＞ 6648円/7180円
- 24日 WRC 4 FIA ワールドラリーチャンピオンシップ(ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞ 6190円/6685円
- 24日 デッドアイランド:ダブルゾンビパック＜スパイク・チュンソフト＞ 4600円/4968円
- 24日 **●デッドアイランド:ダブルゾンビパック(ダウンロード版)＜スパイク・チュンソフト＞ 4600円/4968円**
- 31日 RACE DRIVER GRID 2(レース ドライバー グリッド 2)(Codemasters THE BEST)＜コードマスターズ＞ 3800円/4104円

発売中止のソフト スナイパーエリート3＜スパイク・チュンソフト＞ プレイステーション4、プレイステーション3

8月発売予定

7日	ウルトラストリートファイターⅣ＜カプコン＞	3990円/4309円
7日	ウルトラストリートファイターⅣ コレクターズ・パッケージ＜カプコン＞	4990円/5389円
7日	ウルトラストリートファイターⅣ(ダウンロード版)＜カプコン＞	3694円/3989円
7日	真 流行り神＜日本一ソフトウェア＞	6800円/7344円
7日	真 流行り神(ダウンロード版)＜日本一ソフトウェア＞	5714円/6171円
7日	ロストディメンション＜フリュー＞	7180円/7754円
7日	ロストディメンション(ダウンロード版)＜フリュー＞	6480円/6998円
7日	スプリンターセル ブラックリスト(ユービーアイ・ザ・ベスト)＜ユービーアイソフト＞	2980円/3218円
21日	Diablo Ⅲ(ディアブロⅢ) リーパー オブ ソウルズ アルティメット イービル エディション＜スクウェア・エニックス＞	4800円/5184円
28日	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド＜アトラス＞	6980円/7538円
28日	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド～プレミアム・ニューカマーパッケージ(限定生産)～＜アトラス＞	8315円/8980円
28日	ドラゴンズドグマ:ダークアリズン スペシャルパッケージ＜カプコン＞	3490円/3769円
28日	ドラゴンズドグマ:ダークアリズン スペシャルパッケージ(ダウンロード版)＜カプコン＞	3231円/3489円
28日	GRID Autosport(グリッド オートスポーツ)＜コードマスターズ＞	6800円/7344円
28日	GRID Autosport(グリッド オートスポーツ)(ダウンロード版)＜コードマスターズ＞	6800円/7344円
28日	Transformers:Rise of the Dark Spark(トランスフォーマー ライズ オブ ザ ダークスパーク)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
28日	セイクリッド3＜スパイク・チュンソフト＞	7400円/7992円
28日	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END(コフィン オブ ジ エンド)＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円
28日	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END(コフィン オブ ジ エンド)数量限定生産版＜バンダイナムコゲームス＞	10930円/11804円
28日	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END(コフィン オブ ジ エンド)(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円
28日	マブラヴ photonmelodies♮(フォトンメロディーズ)＜5pb.＞	5800円/6264円
28日	マブラヴ photonmelodies♮(フォトンメロディーズ)(限定版)＜5pb.＞	7800円/8424円
28日	マブラヴ photonmelodies♮(フォトンメロディーズ)(ダウンロード版)＜5pb.＞	5000円/5400円
28日	カラドリウス ブレイズ＜モス＞	6800円/7344円
28日	カラドリウス ブレイズ(限定版)＜モス＞	8800円/9504円
28日	カラドリウス ブレイズ(ダウンロード版)＜モス＞	6800円/7344円

9月発売予定

4日	プラント vs. ゾンビ ガーデンウォーフェア＜エレクトロニック・アーツ＞	3800円/4104円
4日	悪魔城ドラキュラ ロード オブ シャドウ2＜KONAMI＞	7600円/8208円
4日	悪魔城ドラキュラ ロード オブ シャドウ2(ダウンロード版)＜KONAMI＞	7600円/8208円
11日	Destiny(デスティニー)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	7900円/8532円
11日	Destiny(デスティニー)(ダウンロード版)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	7900円/8532円
11日	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円
25日	**■真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)＜コーエーテクモゲームス＞**	**5800円/6264円**
25日	**■真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞**	**5143円/5554円**
25日	神様と運命覚醒のクロステーゼ＜日本一ソフトウェア＞	6800円/7344円
25日	神様と運命覚醒のクロステーゼ(初回限定版)＜日本一ソフトウェア＞	8800円/9504円
25日	神様と運命覚醒のクロステーゼ(ダウンロード版)＜日本一ソフトウェア＞	5714円/6171円
25日	英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)＜日本ファルコム＞	7800円/8424円
25日	英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)(限定ドラマCD同梱版)＜日本ファルコム＞	8800円/9504円
25日	この大空に、翼をひろげて クルーズサイン＜5pb.＞	6800円/7344円
25日	この大空に、翼をひろげて クルーズサイン(限定版)＜5pb.＞	9800円/10584円
25日	この大空に、翼をひろげて クルーズサイン(ダウンロード版)＜5pb.＞	6000円/6480円

10月発売予定

2日	キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス-＜スクウェア・エニックス＞	6648円/7180円
2日	キングダム ハーツ スターターパック -HD 1.5+2.5 リミックス-＜スクウェア・エニックス＞	9800円/10584円
9日	ドラゴンエイジ:インクイジション＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
9日	ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション＜エレクトロニック・アーツ＞	8300円/8964円
23日	**●スーパーヒーロージェネレーション＜バンダイナムコゲームス＞**	**7600円/8208円**
23日	**●スーパーヒーロージェネレーション スペシャルサウンドエディション＜バンダイナムコゲームス＞**	**10450円/11286円**
23日	**●スーパーヒーロージェネレーション (ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞**	**7600円/8208円**
23日	**■サイコブレイク＜ベセスダ・ソフトワークス＞**	**5800円/6264円**
23日	**●サイコブレイク(ダウンロード版)＜ベセスダ・ソフトワークス＞**	**5800円/6264円**

11月発売予定

6日	レゴ ムービー ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	5700円/6156円
13日	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(字幕版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円

12月発売予定

11日	シャイニング・レゾナンス＜セガ＞	8222円/8880円
11日	シャイニング・レゾナンス フィギュア付き特別限定版＜セガ＞	16800円/18144円
11日	シャイニング・レゾナンス(ダウンロード版)＜セガ＞	8222円/8880円

2014年発売予定

2014年秋	バトルフィールド ハードライン＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
2014年秋	FIFA 15＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
2014年冬	ペルソナ5＜アトラス＞	価格未定
2014年	GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)＜アークシステムワークス＞	価格未定
2014年	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(吹き替え版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
2014年	ワンダーフリック＜レベルファイブ＞	価格未定
2014年	シャドウ・オブ・モルドール＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定

今冬発売予定

	ゴジラ-GODZILLA-＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定

2015年1月発売予定

2015年1月22日	レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	5700円/6156円

2015年発売予定

2015年	ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定

発売日未定

Bipedal Movement Simulation＜アートディンク＞	価格未定
うたわれるもの2＜アクアプラス＞	価格未定
プロ麻雀極FINAL(仮題)＜アテナ＞	価格未定
真・女神転生シリーズ＜アトラス＞	価格未定
キングダムアンダーファイアⅡ＜NHN JAPAN＞	価格未定
ダービースタリオン(仮題)＜エンターブレイン＞	価格未定
新規ロールプレイングゲーム＜ガスト＞	価格未定
仁王＜コーエーテクモゲームス＞	価格未定
●F1 2014＜コードマスターズ＞	**価格未定**
メタルギア ソリッド Ⅴ ファントムペイン＜KONAMI＞	価格未定
シミュレーション新作(仮題)＜サンソフト＞	価格未定
コミカル時代劇アクション＜GAE＞	価格未定
コミカル時代劇シミュレーション＜GAE＞	価格未定
ラスト レムナント＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
人喰いの大鷲トリコ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
AKARI プロジェクト(仮題)＜TAKUYO＞	価格未定
MASTER プロジェクト(仮題)＜TAKUYO＞	価格未定
ボーダーランズ プリシークエル＜2K＞	価格未定
格闘アクション(仮題)＜ディースリー・パブリッシャー＞	価格未定
ナグザットプラン(仮題)＜デジタル・ゲイン＞	価格未定
魔界ウォーズ(仮題)＜日本一ソフトウェア＞	価格未定
経営シミュレーション(仮題)＜ハムスター＞	価格未定
テイルズ オブ ゼスティリア＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
ドラゴンボール ゼノバース＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
Prey 2(プレイ 2)＜ベセスダ・ソフトワークス＞	価格未定
プロジェクト ディー＜マイケルソフト＞	価格未定
戦争SLG(仮題)＜マリオネット＞	価格未定
麻雀王＜童＞	価格未定

XB One Xbox One

9月発売予定

4日	タイタンフォール＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
4日	ニード・フォー・スピード ライバルズ＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
4日	バトルフィールド 4＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
4日	FIFA 14＜エレクトロニック・アーツ＞	価格未定
4日	プラント vs. ゾンビ ガーデンウォーフェア＜エレクトロニック・アーツ＞	3800円/4104円
4日	無双OROCHI2 Ultimate(アルティメット)＜コーエーテクモゲームス＞	6800円/7344円
	無双OROCHI2 Ultimate(アルティメット)(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞	6000円/6480円
4日	MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
4日	Thief(シーフ)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
4日	コール オブ デューティ ゴースト(吹き替え版)＜スクウェア・エニックス＞	3800円/4104円
4日	トゥームレイダー ディフィニティブエディション＜スクウェア・エニックス＞	4571円/4937円
4日	Xbox One＜日本マイクロソフト＞	39980円/43178円
4日	Xbox One + Kinect＜日本マイクロソフト＞	49980円/53978円
4日	**●Xbox One + Kinect(Day One エディション)(数量限定)＜日本マイクロソフト＞**	**49980円/53978円**
4日	Xbox One ステレオ ヘッドセット＜日本マイクロソフト＞	7980円/8618円
4日	Xbox One プレイ&チャージ キット＜日本マイクロソフト＞	2480円/2678円
4日	Xbox One ヘッドセット アダプター＜日本マイクロソフト＞	2480円/2678円
4日	Xbox One ボイスチャット ヘッドセット＜日本マイクロソフト＞	2480円/2678円
4日	Xbox One ワイヤレス コントローラー＜日本マイクロソフト＞	5980円/6458円
4日	Xbox One ワイヤレス コントローラー(タイタンフォール リミテッド エディション)＜日本マイクロソフト＞	6480円/6998円
4日	Xbox One ワイヤレス コントローラー(プレイ&チャージ キット付)＜日本マイクロソフト＞	7480円/8078円
4日	Kinect スポーツ ライバルズ＜日本マイクロソフト＞	6900円/7452円
4日	Kinect スポーツ ライバルズ(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	6400円/6912円
4日	Zoo Tycoon(ズータイクーン)＜日本マイクロソフト＞	5900円/6372円
4日	Zoo Tycoon(ズータイクーン)(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	5400円/5832円
4日	Dead Rising 3＜日本マイクロソフト＞	6900円/7452円
4日	Dead Rising 3(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	6400円/6912円
4日	Forza Motorsport 5＜日本マイクロソフト＞	6900円/7452円
4日	Forza Motorsport 5(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	6400円/6912円
4日	Forza Motorsport 5 リミテッド エディション(限定版)＜日本マイクロソフト＞	7900円/8532円
4日	Ryse: Son of Rome レジェンダリー エディション＜日本マイクロソフト＞	6900円/7452円
4日	Ryse: Son of Rome(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	6400円/6912円
4日	ズンバ フィットネス ワールドパーティ＜ハムスター＞	5500円/5940円
4日	ズンバ フィットネス ワールドパーティ(ダウンロード版)＜ハムスター＞	5500円/5940円
4日	ウルフェンシュタイン:ザ ニューオーダー＜ベセスダ・ソフトワークス＞	価格未定
4日	アサシン クリード4 ブラック フラッグ＜ユービーアイソフト＞	8400円/9072円
4日	アサシン クリード4 ブラック フラッグ(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞	7500円/8100円
4日	ウォッチドッグス＜ユービーアイソフト＞	8400円/9072円
4日	ウォッチドッグス(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞	7500円/8100円
25日	**■真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)＜コーエーテクモゲームス＞**	**6800円/7344円**
25日	**■真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞**	**6000円/6480円**

10月発売予定

9日	ドラゴンエイジ:インクイジション＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
9日	ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション＜エレクトロニック・アーツ＞	8300円/8964円
23日	**■サイコブレイク＜ベセスダ・ソフトワークス＞**	**7300円/7884円**
23日	**●サイコブレイク(ダウンロード版)＜ベセスダ・ソフトワークス＞**	**7300円/7884円**

11月発売予定

13日	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(字幕版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
20日	アサシン クリード ユニティ＜ユービーアイソフト＞	8400円/9072円
20日	アサシン クリード ユニティ(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞	7400円/7992円

2014年発売予定

2014年秋	FIFA 15＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
2014年秋	バトルフィールド ハードライン＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
2014年秋	Xbox One Kinect センサー＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年秋	Sunset Overdrive＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年秋	Sunset Overdrive(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年秋	Forza Horizon 2＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年秋	Forza Horizon 2(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年秋	Halo: The Master Chief Collection＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年秋	Halo: The Master Chief Collection(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2014年	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(吹き替え版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
2014年	カオスチャイルド＜5pb.＞	価格未定
2014年	ワンダーフリック＜レベルファイブ＞	価格未定
2014年	シャドウ・オブ・モルドール＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定

2015年発売予定

2015年春	ナツキクロニクル(仮題)＜キュート＞	価格未定
2015年春	アジト新作(仮題)＜ハムスター＞	価格未定
2015年春	アジト新作(ダウンロード版)(仮題)＜ハムスター＞	価格未定
2015年秋	Halo 5: Guardians＜日本マイクロソフト＞	価格未定
2015年	シューティングラブ。トリロジー(仮題)＜トライアングル・サービス＞	価格未定
2015年	雷電(仮題)＜モス＞	価格未定
2015年	ディビジョン＜ユービーアイソフト＞	価格未定
2015年	ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定
2015年	バットマン:アーカム・ナイト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

発売日未定

- メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞ 価格未定
- キングダム ハーツIII＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ファイナルファンタジーXV＜スクウェア・エニックス＞ 価格未定
- ウィッチャー3 ワイルドハント＜スパイク・チュンソフト＞ 価格未定
- メトロ リダックス＜スパイク・チュンソフト＞ 5800円/6264円
- Evolve(エボルブ)＜2K＞ 価格未定
- Quantum Break＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- Scalebound＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- Phantom Dust＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- Fable Legends＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- Riot Act＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- ドラゴンボール ゼノバース＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- PSYCHO-PASS サイコパス＜5pb.＞ 価格未定
- ミステリートF 探偵たちのカーテンコール＜5pb.＞ 価格未定
- The Elder Scrolls Online(仮題)＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 価格未定
- ザ・クルー＜ユービーアイソフト＞ 価格未定

XB360 Xbox 360

7月発売予定

- 23日 モンスターハンター フロンティアG5 プレミアムパッケージ＜カプコン＞ 5800円/6264円

8月発売予定

- 7日 ウルトラストリートファイターIV＜カプコン＞ 3990円/4309円
- 28日 GRID Autosport(グリッド オートスポーツ)＜コードマスターズ＞ 6800円/7344円
- 28日 GRID Autosport(グリッド オートスポーツ) (ダウンロード版)＜コードマスターズ＞ 6800円/7344円

9月発売予定

- 4日 プラント vs. ゾンビ ガーデンウォーフェア＜エレクトロニック・アーツ＞ 3800円/4104円
- 4日 悪魔城ドラキュラ ロード オブ シャドウ2＜KONAMI＞ 7600円/8208円
- 4日 悪魔城ドラキュラ ロード オブ シャドウ2 (ダウンロード版)＜KONAMI＞ 7600円/8208円
- 4日 **■MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円**
- 11日 NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション＜バンダイナムコゲームス＞ 7120円/7690円

10月発売予定

- 9日 ドラゴンエイジ:インクイジション＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7884円
- 9日 ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション＜エレクトロニック・アーツ＞ 8300円/8964円
- 23日 **■サイコブレイク＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 5800円/6264円**
- 23日 **●サイコブレイク(ダウンロード版)＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 5800円/6264円**

11月発売予定

- 13日 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (字幕版)＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円

2014年発売予定

- 2014年秋 FIFA 15＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7884円
- 2014年秋 バトルフィールド ハードライン＜エレクトロニック・アーツ＞ 7300円/7884円
- 2014年秋 Forza Horizon 2＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年秋 Forza Horizon 2(ダウンロード版)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (吹き替え版)＜スクウェア・エニックス＞ 7800円/8424円

2015年発売予定

- 2015年 ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞ 価格未定

発売日未定

- タイトル未定＜アトラス＞ 価格未定
- タイトル未定＜河本産業＞ 価格未定
- **●F1 2014＜コードマスターズ＞ 価格未定**
- メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞ 価格未定
- 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～＜システムソフト・アルファー＞ 6800円/7344円
- 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～(プレミアムエディション)＜システムソフト・アルファー＞ 8800円/9504円
- ボーダーランズ プリシークエル＜2K＞ 価格未定
- タイトル未定＜デジタル ゼロ＞ 価格未定
- ドラゴンボール ゼノバース＜バンダイナムコゲームス＞ 価格未定
- Prey 2(プレイ 2)＜ベセスダ・ソフトワークス＞ 価格未定

ダウンロード専用コンテンツ配信スケジュール DOWNLOAD

ニンテンドーeショップ 3DS・Wii U

7月配信予定

- 9月 超科学脱出ストーリー ～絶海の豪華客船～(3DS)＜インテンス＞ 740円/800円
- 23日 電波人間のRPG FREE!(3DS)＜ジニアス・ソノリティ＞ 無料
- 7月 アクセルナイツ2 フルスロットル(3DS)＜アルテピアッツァ＞ 462円/500円
- 7月 エクスケープ ～異界の魔導師編～(3DS)＜甲南電機製作所＞ 1203円/1300円
- 7月 プチコン3号(3DS)＜スマイルブーム＞ 価格未定

8月配信予定

- 中旬 蒼き雷霆 ガンヴォルト(3DS)＜インティ・クリエイツ＞ 価格未定
- 8月 TOKI TORI 2+ 秘められた謎と不思議な島 (Wii U)＜レイニーフロッグ＞ 価格未定

2014年配信予定

- 2014年夏 メゾン・ド・魔王(3DS)＜甲南電機製作所＞ 価格未定
- 2014年 YNN(Wii U)＜吉本興業＞ 価格未定

配信日未定

- Armillo(Wii U)＜フライハイワークス＞ 価格未定
- GIANA SISTERS TWISTED DREAMS (Wii U)＜フライハイワークス＞ 価格未定
- ボクは王様と勇者(3DS) (仮題)＜ポイソフト＞ 価格未定

PlayStation Store PS Vita・PSP・PS4・PS3

7月配信予定

- 10日 ラグナロク オデッセイ エース(PS3)＜ガンホー・オンライン・エンターテイメント＞ 3700円/3996円
- 31日 バリアント ハート -ザ グレイト ウォー- (PS4、PS3)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円
- 7月 ガトリング ギア(PS3)＜インターグロー＞ 1500円/1620円
- 7月 せかい☆セイフク ～COSTUME FES.～ (PS Vita)＜スパイク・チュンソフト＞ 無料

2014年配信予定

- 2014年夏 Entwined(エントワインド) (PS Vita、PS3)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 900円/972円
- 2014年夏 Fez(フェズ) (PS Vita、PS4、PS3)＜Polytron＞ 価格未定
- 2014年夏 TowerFall Ascension(タワーフォール アセンション) (PS4)＜Matt Makes Games＞ 価格未定
- 2014年夏 Octodad: Dadliest Catch (オクトダッド:ダッドリースト キャッチ) (PS4)＜Young Horses＞ 価格未定
- 2014年 JOYSOUND DIVE 2(PS4) (仮題)＜エクシング＞ 価格未定
- 2014年 Oddworld: Abe's Oddysee New 'n' Tasty (PS4)＜Oddworld＞ 価格未定
- 2014年 Hohokum(ホホクム) (PS Vita、PS4、PS3)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- 2014年 ファントムブレイカー:バトルグラウンド オーバードライブ (PS4)＜5pb.＞ 価格未定
- 2014年 RETRO CITY RAMPAGE(PS Vita、PS3)＜Vblank Entertainment Inc.＞ 価格未定

2015年配信予定

- 2015年 LET IT DIE(レット イット ダイ) (PS4)＜ガンホー・オンライン・エンターテイメント＞ 価格未定

配信日未定

- TorqueL(トルクル) (PS4)＜アクティブゲーミングメディア＞ 価格未定
- 藤堂龍之介探偵日記シリーズ新作(PSP) (仮題)＜アルティ＞ 価格未定
- シュヴァリエ・サーガ・タクティクス(PS3)＜イメージエポック＞ 価格未定
- deep down(ディープダウン) (PS4)＜カプコン＞ 無料
- バーン・ゾンビ・バーン(PS3)＜Kuju Entertainment＞ 価格未定
- GALAK-Z(PS4)＜17-BIT＞ 価格未定
- Counter Spy(カウンタースパイ) (PS Vita、PS3) (仮題)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞ 価格未定
- Blacklight: Retribution(ブラックライト リトリビューション) (PS4)＜Zombie Studios＞ 無料
- PAVILION(PS4)＜Visiontrick Media＞ 価格未定
- ブラウザ三国志 NEXT(PS Vita)＜マーベラス＞ 無料
- Minecraft(PS4)＜Mojang＞ 価格未定
- アサシン クリードIII レディ リバティ HD (PS3)＜ユービーアイソフト＞ 価格未定
- ツリトレ(PS3)＜レコム＞ 価格未定

Xbox Live XB One・XB 360

7月配信予定

- 7月 ガトリング ギア(XB360)＜インターグロー＞ 1500円/1620円

9月配信予定

- 4日 ストライダー飛竜(XB One)＜カプコン＞ 1905円/2057円
- 4日 メタルギア ソリッドV グラウンド・ゼロズ (XB One)＜KONAMI＞ 価格未定
- 4日 鬼斬(XB One)＜サイバーステップ＞ 無料
- 4日 Warframe(XB One)＜Digital Extremes＞ 無料
- 4日 Killer Instinct(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 無料
- 4日 Crimson Dragon(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 1905円/2057円
- 4日 Powerstar Golf(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 4日 Halo: Spartan Assault(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 953円/1029円
- 4日 Max: The Curse of Brotherhood (XB One)＜日本マイクロソフト＞ 1429円/1543円
- 4日 LocoCycle(ロコサイクル) (XB One)＜日本マイクロソフト＞ 953円/1029円
- 4日 チャイルド オブ ライト(XB One)＜ユービーアイソフト＞ 1480円/1598円
- 4日 トライアルズ フュージョン(XB One)＜ユービーアイソフト＞ 1980円/2138円

2014年配信予定

- 2014年秋 Ori and the Blind Forest(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年秋 Ori and the Blind Forest(XB360)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年秋 Project spark(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 無料
- 2014年 D4:Dark Dreams Don't Die(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- 2014年 Happy Wars(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 無料
- 2014年 Minecraft:Xbox One Edition(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 1905円/2057円

配信日未定

- Below(XB One)＜日本マイクロソフト＞ 価格未定
- Project spark(XB360)＜日本マイクロソフト＞ 無料

限定版情報

豪華な特典目白押しの限定版。
ここでは同梱物の内容をバッチリ公開しちゃいます！

LIMITED EDITION

3DS ニンテンドー3DS

7月発売予定

31日 **Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ(限定版)**
<角川ゲームス> 8800円/9504円
- デフォルメフィギュア"ミニッチュ"
- 録り下ろしオリジナルボイスCD
- 特製クラスカード「ライダー」

8月発売予定

7日 **閃乱カグラ2 -真紅- にゅうにゅうDXパック**
<マーベラス> 10810円/11675円
- 八重樫南描きおろし豪華特製BOX
- にいてんご(トイズワークスコレクション) 閃乱カグラ 焔紅蓮隊 5体セット
- 豪華長編ドラマCD
- オープニング半蔵ソロver.、アレンジサウンドトラックCD
- 「閃乱カグラ2 -真紅-」限定版オリジナルパッケージ

Vita プレイステーション ヴィータ

7月発売予定

24日 **コープスパーティー ブラッドドライブ(限定版)**
<5pb.> 8800円/9504円
- コレクピ ピンジャックマスコット「篠崎あゆみ＆持田由香」
- オリジナルサウンドトラック

24日 **東京新世録 オペレーションアビス(限定版)**
<5pb.> 7800円/8424円
- ビジュアルファンブック
- 「ドキッ! スク水だらけのえくすたい ぽーとれーと」プロダクトコード

31日 **解放少女 SIN(限定版)**
<5pb.> 8800円/9504円
- 設定資料集「新日本国機密文書」
- オリジナルショートアニメプロダクトコード

8月発売予定

21日 **カオスヘッド デュアル(限定版)**
<5pb.> 7800円/8424円
- オフィシャルデザインワークス
- オフィシャルムービーワークス

28日 **ラブライブ! School idol paradise Vol.1 Printemps 初回限定版**
<角川ゲームス> 9980円/10778円
- ねんどろいどぷち3体(高坂穂乃果、南ことり、小泉花陽)

28日 **ラブライブ! School idol paradise Vol.2 BiBi 初回限定版**
<角川ゲームス> 9980円/10778円
- ねんどろいどぷち3体(絢瀬絵里、西木野真姫、矢澤にこ)

28日 **ラブライブ! School idol paradise Vol.3 lily white 初回限定版**
<角川ゲームス> 9980円/10778円
- ねんどろいどぷち3体(園田海未、星空 凛、東條 希)

28日 **討鬼伝 極 TREASURE BOX**
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
- もふもふ天狐ぬいぐるみ
- 特製画集
- オリジナルサウンドトラックCD
- なりきり装束 ダウンロードシリアルコード(息吹・富嶽・速鳥/桜花・那木・初穂)

9月発売予定

25日 **幕末Rock 超魂(ウルトラソウル)超魂BOX**
<マーベラス> 9200円/9936円
- TVアニメ『幕末Rock』オリジナルストーリーが楽しめるメインキャラクター総出演のOVA『湯煙推理劇(ミステリー)! 温泉怪事件ぜよ!!』

25日 **この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン(限定版)<5pb.> 9800円/10584円**
- くーるびゅーちー小鳥&ハットのスマホスタンド
- 「この大空に、翼をひろげて」ミニアルバム

11月発売予定

27日 **フェイト/ホロウ アタラクシア(限定版)**
<角川ゲームス> 8000円/8640円
- ねんどろいどぷち[アヴェンジャー]
- 設定資料集(仮)

2014年発売予定

2014年秋 **IA/VT -COLORFUL-(イア ビジュアルトラックス カラフル)クリスタルBOX<マーベラス> 9240円/9979円**
- ポーチ
- プレイステーション Vita用スキンシール(PCH-1000用、PCH-2000用 計2枚入り)
- デコレーションステッカー
- クリーナークロス
- ストラップ
- チャームストラップ
- カードケース
- 豪華コレクションBOX

PSP プレイステーション ポータブル

8月発売予定

28日 **討鬼伝 極 TREASURE BOX**
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11664円
- もふもふ天狐ぬいぐるみ
- 特製画集
- オリジナルサウンドトラックCD
- なりきり装束 ダウンロードシリアルコード(息吹・富嶽・速鳥/桜花・那木・初穂)

9月発売予定

25日 **幕末Rock 超魂(ウルトラソウル)超魂BOX**
<マーベラス> 8700円/9396円
- TVアニメ『幕末Rock』オリジナルストーリーが楽しめるメインキャラクター総出演のOVA『湯煙推理劇(ミステリー)! 温泉怪事件ぜよ!!』

Wii U ウィー ユー

8月発売予定

14日 **ゼルダ無双 プレミアムBOX**
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11664円
- 公式設定資料集
- トライフォース型置時計
- 特別コスチューム6種のシリアルコード

PS3 プレイステーション3

7月発売予定

17日 **シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ プレミアムボックス<ガスト> 9800円/10584円**
- 音楽CD
- ドラマCD ほか

8月発売予定

28日 **スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END(コフィン オブ ジ エンド) 数量限定生産版<バンダイナムコゲームス> 10930円/11804円**
- 『魔装機神Ⅲ』&「魔装機神F」バトルビューアー
- 魔装機神コンプリートサウンドトラック
- 魔装機神スペシャルブックレット

9月発売予定

25日 **神様と運命覚醒のクロステーゼ(初回限定版)**
<日本一ソフトウェア> 8800円/9504円
- オリジナルサウンドトラックCD
- 設定資料集

25日 **この大空に、翼をひろげて クルーズサイン(限定版)<5pb.> 9800円/10584円**
- くーるびゅーちー小鳥＆ハットのスマホスタンド
- 「この大空に、翼をひろげて」ミニアルバム

12月発売予定

11日 **シャイニング・レゾナンス フィギュア付き特別限定版**
<セガ> 16800円/18144円
- シャイニング・ビーチヒロインズ シャイニング・レゾナンス キリカ -水着Ver.-
- キリカの水着コスチュームが使えるプロダクトコード

XB360 Xbox 360

発売日未定

大戦略パーフェクト～戦場の覇者～(プレミアムエディション)
<システムソフト・アルファー> 8800円/9504円
- 限定公式攻略本

表示価格は税抜価格/税込価格です。



WEEKLY FAMITSU Top30 協力店リスト

■北海道
ビックカメラ　札幌店
丸一タバタ
ヨドバシカメラ　マルチメディア札幌
■青森県
トミー　根城店／八戸店
■岩手県
日野屋 ブックセンター
■宮城県
シーガル　石巻店／泉バイパス店／
　大河原店／大和町店
ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台
■秋田県
WOODY FOREST
■山形県
シーガル　十日町店／米沢店
TOM HOBBY SHOP
八文字屋　北店／TENDO店
■福島県
岩瀬書店　会津若松駅前店／鎌田店
カネサン書店
シーガル　郡山店
ヨドバシカメラ　郡山駅前店
■茨城県
ビックカメラ　水戸駅店
ピノキオトーイ
わくわくらんど　土浦店
■栃木県
三遊堂　今市店／烏山店
タイムクリップ　足利助戸店／大平店／
　佐野店／真岡店
文真堂書店　薬師店／八幡店
ヨドバシカメラ　マルチメディア宇都宮
■群馬県
タイムクリップ　新井店／安中店／
　上並榎店／群馬町店／渋川中央店／速取店
ビックカメラ　高崎東口店
文真堂書店　相生店／阿左美店／石原店／
　一の宮店／大泉店／大胡店／大間々店／
　片貝店／上中居店／上原店／小出店／
　境店／関根店／瀬戸谷店／榛名町店／
　広沢店／吉井店
■埼玉県
ゲームショップ遊太郎　川口店／末広店／
　西川口駅前店
ゲームステーション　蒲生店／谷塚店
ゲーム天国　草加店
タイムクリップ　入間藤沢店／北越谷店／
　熊谷籠田店／本庄けや木店
ドキドキ冒険島　武蔵浦和店
ビックカメラ　大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎　浦和店／
　坂戸店／狭山中央店／新所沢店／
　千間台西口店／鶴ヶ島店／所沢店／
　飯能店／ふじみ野店／寄居店
文真堂書店　狭山入曽店／美土里店
メディアワールド　越谷店／八潮店
■千葉県
おもちゃのあづまや
婦楽座　都賀店
ドキドキ冒険島　君津店
21世紀商人　白井の館
ビックカメラ　柏店／船橋駅店
宮沢書店　館山店
ヨドバシカメラ　千葉店
■東京都
ウラワ書店
婦楽座　一之江店／四つ木店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームステーション　綾瀬店／西新井店
GAMES マーヤ
サンソフト
ジー・ファン　石神井公園店
大成堂　石神井店／文京店
高砂屋
TVパニック　赤羽店
ドキドキ冒険島　亀有店
トップボーイ　蒲田店
ノーサイド　阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ハチスケ　大森店／多摩川店
PAO　青梅店／国分寺店／立川店／
　八王子店／堀之内店
ビックカメラ　赤坂見附駅店／池袋西口店／
　池袋本店／JR八王子駅店／
　渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／
　新宿西口店／新宿東口駅前店／
　聖蹟桜ヶ丘駅店／立川店／有楽町店
ビックロ　ビックカメラ新宿東口店
ピットイン
ファミコンショップ桃太郎　成増店
ファミコンランド　光が丘店
ファミコンワールドぱお　昭島店
マジカルガーデン　大山店
マックスエンタテイメント マックスゲーム
　麻布店／大井町店
モトナワールド　船堀店／瑞江店
ヨドバシカメラ
　新宿西口本店ゲーム・ホビー館／
　八王子店／マルチメディアAkiba／
　マルチメディア上野／
　マルチメディア吉祥寺／
　マルチメディア錦糸町／
　マルチメディア新宿東口別館／
　マルチメディア町田
ロムハウス　西日暮里店
■神奈川県
おもちゃセンター ナガシマ
ディスクメイト　関内店／綱島Ⅱ／鶴見店
TVパニック　鶴見駅前店
トイ＆ホビー サガミ堂
トイダック　新城店／新百合ヶ丘店／
　相武台店／東海大学前店／平塚店／大和店
トップボーイ　01元住吉店／鶴見店／
　ヒット小田原店／武蔵新城店
久美堂　愛川店／伊勢原店
ビックカメラ　相模大野駅店／新横浜店／
　藤沢店／横浜西口店／ラゾーナ川崎店
ファミコンショップ桃太郎　原当麻店
マルチメディアステーション ゼロワン
　[illegible]
メディアポリス　川崎長沢店／相模大野店／
　十日市場店／秦野渋沢店／藤沢六会店
横浜タカシマヤ　TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ
　マルチメディア川崎ルフロン／
　マルチメディア京急上大岡／
　マルチメディア横浜
■新潟県
COMG！　荒川店／糸魚川店／小千谷店／
　小出店／五泉店／三条四日町店／
　新発田店／水原店／豊栄店／中条店／
　新津店／見附店／六日町店／　吉田店
トップボーイ　新大駅前店
ビックカメラ　新潟店
マジカルステーション　巻店
ヨドバシカメラ　新潟店
■富山県
シャトル　黒部店／高岡店／砺波店／二口店
ジョーシン　高岡店キッズランド／
　とやま本店ディスクピア／
　富山南店キッズランド
■石川県
KaBoS　大桑店
JiPANG
ジョーシン　金沢本店キッズランド
ファミーズ　井林店／加賀店／
　さくらい津幡店
■福井県
サイト玩具店
ジョーシン　福井本店
SuperKaBoS　新二の宮店
ファミーズ　てんとうむし店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
BooksKATOH　河口湖店
■長野県
アピアランド　[illegible]
トム
ブックガーデンYAMAJI
■岐阜県
キクヤ　ピア店
マジカルガーデン　大垣店／岐阜島店／
　多治見店
■静岡県
エルピーノ
オレンジボックス　伊豆高原店
吐夢書店
ビックカメラ　浜松店
ファミーズ　ブックワン店
ホビヨン　富士店／藤枝店
メディアポリス　掛川店／函南店／
　御殿場店／島田店／袋井店／藤枝店／
　富士中島店／富士宮店／本吉原店／
　三島徳倉店／沼津リコー通り店
大和文庫　不二見店／本店
■愛知県
いまじん　ウイングタウン岡崎店／
　春日井南店／瀬戸店／中川戸田店／
　メグリア店／弥富店
おもちゃのジャンボ　アスティ店
買取王国　一宮店／岡崎南店／小牧店／
　豊田インター店／豊橋牛川店
ゲームステーション 64bit
Gパワーズ
センキ　尾西店
ダンシングベア　港店
TSUTAYAいまじん　南陽通店
ディスパ　東郷店
童夢
トップカメラ　本店
ビックカメラ　名古屋駅西店
ビッグガレージ　江南店
ふぁみ～ず　中川店／西尾店
ファミーズ　稲沢店／笠寺店／共和店／
　常滑店／中村書店／富木島店／港店
ファミコンプラザ　里町店
マジカル　新津島店
マジカルガーデン　岡崎インター店／
　江南店／甚目寺店／豊川店／西尾店／緑店
■三重県
シェトワ白揚　クワナ店／四日市店AV館
TSUTAYA WAY　松阪学園前店
白揚　鈴鹿店／富洲原店／ミタス伊勢店
■滋賀県
ウィング　マイカル近江八幡店
ゲームプラザ元気302
サンミュージック　近江八幡店／長浜店／
　彦根店／守山店
トイショップ みずの
ハイパーバザール　イオンモール草津店
ハイパーブックス　かがやき通り店／
　駒井沢店／長浜店／八日市店
夢工場　水口店
■京都府
あさだ
ゲームショップ やましろや
ビックカメラ　JR京都駅店
マジカルガーデン　野田川店
MEDIA SHOP ギース　西院店
ヨドバシカメラ　マルチメディア京都
■大阪府
e-forum　河内長野店
TSUTAYA WAY　富田林店
ハイパーブックス　茨木店
ビックカメラ　なんば店
メディオ！　日本橋店
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田
わんぱくこぞう　大庭寺店
■兵庫県
TSUTAYA WAY　福崎店
トップボーイ　京見橋店
ドラゴンワールドクラブ　高砂店／
　ブックワン加古川店
ファミーズ　サンクスバラ公園店
ブックワン　セルバ甲南山手店
メディオ！　姫路店
遊コン　キャスパ店
■奈良県
TSUTAYA WAY　御所店
[illegible]
ゲームショップ GENKI　狐島店／ぶらくり丁店
GAME BOX ワンパク　新庄店／田辺店
TSUTAYA WAY　岩出店／
　オーシティ前田辺店／海南店／
　新宮仲之町店／橋本店
ミノスケ　国体道路本部店
ミミーTOY
■鳥取県
ブックセンターコスモ　岩吉店／吉方店
[illegible]
ブックセンターコスモ　出雲店
[illegible]
コドモ館　トピア店
ビックカメラ　岡山駅前店
ブックセンターコスモ　津山店
メディオ！　沖新店／西市店
■広島県
ゲームアーク　尾道店／西条中央店／三原本店
はとや　たかの橋店
■徳島県
TVゲームランドZERO　徳島西店
トイ＆ゲームランドZERO　福島店
■香川県
ゲームアーク　丸亀店
マジカルガーデン　高松太田店
■愛媛県
トイハウス
ファミコンスーパーZ
■高知県
おとぎやマジカル　山田店
ゲームアーク　高知店
マジカルガーデン　御座店
■福岡県
エーブック　飯塚店／幸袋店／穂波店／
　宮若店
沖牟田玩具本店
　（OKおもちゃ流通センター大牟田本店）
ゲーム戦隊!!G-レンジャー　福重店
トップボーイ　片江店
ビックカメラ　天神2号館
ファミコンハウス　大牟田南店
ブックエコ　折尾店／古賀店／小倉店／
　篠栗店／志免店／舞松原店／宗像店／
　和白店
ベスト電器
　福岡本店4FLiMB TVゲームコーナー
メディアナイン　折尾本店
ヨドバシカメラ　マルチメディア博多
竜星のあらしinワールド
■佐賀県
インチキ堂　唐津店
銀河堂　伊万里店／武雄店
ファミコンハウス　伊万里店／武雄店
■長崎県
佐世保ゲーム館ぴゅあ　本店
TSUTAYA遊ING　畝刈店／時津店／花丘店／
　浜町店
ファミコンハウス　運動公園通り店／
　西三城店
メディアシティ　DOING
遊ING　城山店
■熊本県
チャレンジャー　横手店
ブックエコ　玉名店
遊ING　浜線店
■大分県
JOY-フレンド　下郡本店
ソフトランドジャングル　日出店
TVチャンプ　杵築店
ベスト電器　大分店
ONE-PACKAGE G/T　中津店
■宮崎県
見聞館　日南店
わんぱくこぞう　リバティ店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ビックカメラ　鹿児島中央駅店
■インターネット通販
ノジマオンライン　本店／楽天市場店

GAMERS 全店
animate 全店
AEON ゲーム取扱い店
全店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
EDION エディオン ゲーム取扱い店
お宝創庫 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
Enterking エンターキング 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
daiei ゲーム取扱い店
ドン・キホーテ ゲーム取扱い店
nojima ゲーム取扱い店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
フタバ図書 ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
楽天ブックス ゲームコーナー
WonderGOO 全店

スナックプー太郎　中川いさみ

■夏のアルバイト



そして夜は更けていく

中川先生におたよりを書こう！　あて先は21[illegible]ページ、「中川いさみ」係まで　中川先生のホームページ http://www.nakagawaisami.com/
中川先生のブログ http://ameblo.jp/nakagawaisami/


ネオロマンスの誕生日!
華麗なパーティーで、20周年記念イヤーの幕開け!!
20th Neoromance Anniversary
アニバーサリー
9/13[土]・14[日]
昼夜2公演
パシフィコ横浜
国立大ホール
http://www.gamecity.ne.jp/event/2014/20th/
先行チケット 7/24[木]より発売!
キャスト
【9/13(土)】小山力也、私市 淳、真殿光昭、岩永哲哉、森川智之、冬馬由美、成田 剣、高橋直純、井上和彦
四反田マイケル、伊藤健太郎、岸尾だいすけ、内田夕夜、高橋広樹、岡本寛志 ほか
【9/14(日)】速水 奨、田中秀幸、神奈延年、堀内賢雄、岩田光央、高橋直純、竹本英史、四反田マイケル
伊藤健太郎、岸尾だいすけ、内田夕夜、高橋広樹、松風雅也、野島健児 ほか
※敬称略。※出演者は予告なく変更になる場合がございます。
GAMESOFT
天音にお前がいる── それ自体が、奇跡に思える。
ネオロマンスゲーム
金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学園
9/25発売予定
CERO 審査予定 レーティング
PSP® (PlayStation® Portable)版
通常版:希望小売価格 5,800円+税
ダウンロード版:販売価格 5,143円+税
同時発売 トレジャーBOX
希望小売価格 12,800円+税
【キャスト】日野 聡、宮野真守 増田ゆき、三浦祥朗、福山 潤、小西克幸、内田夕夜、水橋かおり、
伊藤健太郎、森田成一、岸尾だいすけ、谷山紀章、石川英郎、KENN、前野智昭、佐藤 朱 ほか
3本購入者特典
金色のコルダ3 神南
金色のコルダ3 至誠館
コーエーテクモゲームス All rights reserved
http://www.gamecity.ne.jp/corda3/anothersky/
ネオロマンスゲーム
金色のコルダ3 フルボイス Special
好評発売中
PSP® (PlayStation®Portable)版
通常版:希望小売価格 4,800円+税
ダウンロード版:販売価格 4,286円+税
CERO B
イラスト/呉由姫
©2010-2013 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
DVD 〈ライブビデオ〉ネオロマンス♥フェスタ 金色のコルダ Featuring 至誠館
GAMECITY先行販売版:8/22発売予定
特典 海軍ver ちびキャラブックカバー(布製・フルカラー)
8,000円(税抜価格)+税 KDV-9061
通常版:9/17発売予定
6,000円(税抜価格)+税 KEBH-1272
CD 〈バラエティCD〉金色のコルダ3 AnotherSky feat.至誠館
好評発売中 CD2枚組 学校別テーマソングのほか、ドラマ、メッセージなどを収録!
定価3,429円(税抜価格)+税 KECH-1681/2
BOOK 金色のコルダ3 AnotherSky feat.至誠館 ガイドブック
好評発売中 定価 本体1,600円+税 ルビーパーティー監修 A5判
ネオロマンスのソーシャルゲーム
mobage/Yahoo!mobage/my GAMECITY
100万人の金色のコルダ
my GAMECITYでも好評サービス中! ▷ http://my.gamecity.ne.jp/
Yahoo!モバゲー(PC) ▶ http://yahoo-mbga.jp/game/12006224/play
スマートフォン
フィーチャーフォン
キャラクターデザイン/呉由姫 ©2011-2014 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
ネオロマンスのイベント
メインキャストが勢揃い! 「コルダ」史上最大のイベント開催!
金色のコルダ 星奏学院祭4
8/23[土]・24[日]
昼夜2公演 パシフィコ横浜 国立大ホール
http://www.gamecity.ne.jp/event/2014/seiso4/
ネオロマンスの最新情報をチェック!
ネオロマンス 検索
【通信販売】新作ゲームや関連商品をお届け!
GAMECITY オンラインショッピング
http://www.gamecity.ne.jp/shop/
■当社は、本ソフトの複製・賃貸・営業使用を許諾なく行うことを禁じます。
■CD・DVD発売元:株式会社コーエーテクモゲームス ■商品に付した番号はご注文の際ご利用ください。 ■"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■Apple、Apple ロゴ、iPhone は米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。 App Store は Apple Inc.のサービスマークです。■Androidとは、米国Google社の携帯電話向けOSです。■Android および Google Playロゴは、Google Inc.の商標または登録商標です。 ©コーエーテクモゲームス All rights reserved.


好評発売中
ATLUS
PERSONA Q SHADOW OF THE LABYRINTH
ペルソナQ
シャドウ オブ ザ ラビリンス
公式パーフェクトガイド
OFFICIAL PERFECT GUIDE
ファミ通責任編集
迷宮の謎解き
依頼の完全達成
打倒強敵は、
オマカセ!
あらゆる角度から
お客様を
バックアップ!!
ペルソナQ
シャドウ オブ ザ ラビリンス
公式パーフェクトガイド
A5判／定価（本体1600円＋税）
スキルの上手な
組み合わせを知れば、
天下無双!
PR
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

ebten エビテン

Enterbrain Online Shopping Site

ファミ通販オススメのアイテムをどーんとご紹介!!



Famitsuhan ファミ通販

“ファミ通販”は、オンラインショッピングサイト“ebten(エビテン)”の中にあるお店のひとつ。今回は、『俺の屍を越えてゆけ2』や、『超次元アクション ネプテューヌU』などのファミ通DXパックを紹介。オリジナルアイテムが満載です！ ほかにも、エビテン限定特典がつくオススメ商品を紹介します。

7月17日発売予定

俺の屍を越えてゆけ2 初回限定版 ファミ通DXパック

送料無料 優待割引¥200 ファミ通販販売価格 9800円[税抜]（10584円[税込]）

商品コード 071001

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4948872020121/

©Sony Computer Entertainment Inc.

※通常版 DXパック7800円[税抜]（8424円[税込]）の販売もあります。

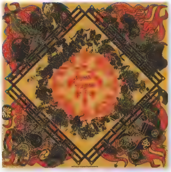


ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアから7月17日に発売予定のプレイステーションVita用ソフト『俺の屍を越えてゆけ2』。ファミ通DXパックに同梱される“遺言湯呑”には、ゲームのタイトルにもなっている「…子供たちよ、俺の屍を越えてゆけッ」といった、一族の象徴的な遺言が刻まれています。言葉ひとつひとつが心に重くしみわたる逸品です。

俺の屍を越えてゆく前に ファミ通DXパックを見てゆけ!!

ファミ通DXパック

●百鬼風呂敷



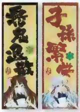
●コーちん壁掛け



⬆案内役“コーちん”が神々しく描かれた、掛け軸風の壁掛け(A3タペストリー)。和室に飾るのもいいかも。

●遺言湯呑





●コーちん お札ステッカー2種

8月28日発売予定

超次元アクション ネプテューヌU 限定版 ファミ通DXパック(特典付き)

送料無料 優待割引¥200 ファミ通販販売価格 8980円[税抜]（9698円[税込]）

商品コード 071002

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4995857093489/

©2014 IDEA FACTORY / COMPILE HEART / TAMSOFT

※通常版 DXパック6980円[税抜]（7538円[税込]）の販売もあります。

プレイステーション Vita用ソフト『超次元アクション ネプテューヌU』。限定版には、ドラマCD2枚組と“超次元クリーナークロス”がついてくる。さらに、オリジナルドラマCDや、週刊ファミ通とコラボしたキャラクター“ファミ通ちゃん”のポストカードとラバーストラップも入っているDXパックも要チェックです。ちなみに、ゲーム内で登場するファミ通ちゃんは操作キャラクターとして使えるので、その活躍にも注目!



[予約特典]

「わくわく!!水着セット」が手に入るプロダクトコードカード

コラボキャラクター“ファミ通ちゃん”が DXパックオリジナルアイテムに!!

ファミ通DXパック

●オリジナルドラマCD『もしも突然ベールとユニが姉妹になったらCD』

●ファミ通ちゃんポストカード





●ノワール&ファミ通ちゃんラバーストラップ2種セット

7月17日発売予定

シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ プレミアムボックス（初回特典&エビテン限定特典付き）

送料無料 ファミ通販 販売価格 **9800円**[税抜]（**10584円**[税込]）

商品コード 071003

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4943015081144/

※通常版（初回特典＆エビテン限定特典付き）6800円[税抜]（7344円[税込]）の販売もあります。

プレイステーション3用ソフト、『シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～』のプレミアムボックスは超豪華。同梱されている5枚組のCDには、開発スタッフが厳選したソング＆BGMコレクションや、アレンジされた人気曲の数々、『エスカ＆ロジーのアトリエ』のドラマが収録されています。エビテン限定特典ポスターも見逃せない！



［初回封入特典］
『アトリエ』シリーズ スペシャルBGMパック

エビテンで購入すれば、限定特典もついてさらにプレミアム!!

エビテン限定特典

●左(ひだり)氏描き下ろし A3サイズクリアポスター2種セット





7月24日発売予定

東京新世録 オペレーションアビス 限定版（特典&エビテン限定特典付き）

送料無料 ファミ通販 販売価格 **7800円**[税抜]（**8424円**[税込]）

商品コード 071004

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4582325379130/

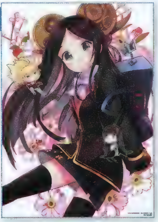
※通常版（特典＆エビテン限定特典付き）5800円[税抜]（6264円[税込]）の販売もあります。

5pb.から7月24日に発売予定のプレイステーションVita用ソフト『東京新世録 オペレーションアビス』。本作は、多くの人気3DダンジョンRPGを手掛けてきたエクスペリエンスによる学園ダンジョンRPG、『迷宮クロスブラッド』の前日談にあたる。エビテン限定特典には、キャラクターデザインを担当するクロサワテツ氏描き下ろしのA3クリアポスターと、ボイスショートドラマCDがついてきます。数量限定なので、ご予約はお早めに！



エビテン限定特典

●クロサワテツ氏描き下ろし A3クリアポスター



●ボイスショートドラマCD

➡アリス、規子、真麻の日常を切り取ったボイスショートドラマCD。キャラクターごとに3編のドラマを収録。



限定版同梱物

●ビジュアルファンブック

●"ドキッ！ スク水だらけのえくすたい ぽーとれーと"プロダクトコード



オリジナルのボイスショートドラマがたくさん聴けるのはエビテンだけ!!

ファミ通販 オススメのアイテムをチェック!!

9月18日発売予定

オメガクインテット 限定版 ファミ通DXパック（特典付き）

送料無料 優待割引¥200 ファミ通販 販売価格 **10647円**[税抜]（**11499円**[税込]）

商品コード 071005

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4995857093571/

 ※通常版 DXパック8647円[税抜]（9339円[税込]）の販売もあります。



コンパイルハートから発売されるプレイステーション4用ソフト『オメガクインテット』。ジャンルは"アイドルRPG"です。

ファミ通DXパック

●フカヒレ氏描き下ろし A3クリアポスター

●オリジナルブロマイド 5種セット



●フカヒレ氏描き下ろし B2タペストリー

※画像は制作中のものです。

"優待割引"をご利用ください!

優待割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に優待割引番号を入れてください。期間中ならなんと200円の割引に！ ぜひご利用ください!!

●ご注意●

優待割引はおひとり様1回限り有効です。
優待割引対象商品には 優待割引¥200 のマークが付いています。

※優待割引のご利用にあたっては、会員登録が必要になります。
※優待割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今週の優待割引番号
378452
ご利用は2014年7月17日10時まで！



※送料は全国一律380円[税込]です。ただし、1回のご注文が5000円[税込]以上の場合は、送料は無料となります。

ゲーム制作を体験してみよう!

スクールでクリエイター体験!

「ゲームクリエイターって、どんな仕事なんだろう?」とか、「ゲームって、どうやって作るのだろう?」といった疑問を持ったことはないだろうか。もし、ほんの少しでもゲーム制作に興味があったら、ゲームクリエイタースクールを覗いてみることをオススメしたい。夏は、ゲーム制作に触れるチャンスがいっぱいだ!



2年間で就職を達成!
その先には明るい未来がある

アミューズメントメディア総合学院 東京校・大阪校



国が認めた実践教育!
初心者からプロを約束する

学校法人・専門学校

HAL東京・HAL大阪・HAL名古屋



即戦力クリエイターは
実践的な制作実習で育つ!

総合学園

ヒューマンアカデミー ゲームカレッジ

資料請求で人気のソフトをプレゼント!

計10名

この特集を読んで資料請求した人の中から抽選で、人気ソフトを合計10名にプレゼント! 応募方法は右ページを見てね!

応募締切:8月29日(金)当日消印有効

※応募締切や必要事項の記入の詳細は、添付のはがきかケータイサイトをご確認ください。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。
※当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。なお、賞品の発送は9月上旬を予定しています。



5名

ロストディメンション

フリュー
8月7日発売予定
プレイステーション3

※『ロストメディション』はプレイステーション Vita版も発売されますが、プレゼントの対象となるのはプレイステーション3版です。



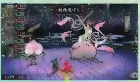




5名

俺の屍を越えてゆけ2

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
7月17日発売予定
プレイステーション Vita





※画面はすべて開発中のものです。

夏休みにライバルに差をつけたい人、必見!!

ゲームクリエイタースクールのイベントで現場の空気を体験!

夏休み期間中は、ゲームクリエイタースクールが開催するイベントが非常に多くなる。クリエイターを招いたり授業を体験できるといったものや、校舎見学会など、いろいろなイベントがあり、目移りしてしまうだろう。今回は、学校訪問時にチェックすべき点と、各ゲームクリエイタースクールの体験授業のオススメポイントを紹介しよう。

学校訪問時のチェックポイント!

交通の便や設備をチェック!

スクールの校舎は、もちろん通いやすい場所にあったほうがいい。通学で疲れきってしまっては、勉強にも悪影響が出る。学生寮や学生会館、スクールで斡旋してくれる住居が校舎近くに用意されている場合もあるので、問い合わせてみよう。校内の設備が、ゲーム制作の勉強に適しているかどうかをしっかり確認。ゲーム開発企業が使用しているような高度な設備、学生生活を楽しめるような施設もチェックだ。

先生をチェック!

ゲームクリエイタースクールに通ったとき、非常に重要なのは「この先生から学びたい」と思える教職員の存在だ。自分が入学したいと思っている学科だけでなく、ゲームに関連する学科の先生はひと通りチェックするべし。過去に、もしくは現役で、有名なゲームの開発に携わっていたという先生も多数おり、ゲーム業界へ進むためのヒントをたくさんくれるはず。校舎を訪問した際には、ぜひ先生に話を聞こう。

在校生や卒業生をチェック!

いちばん大事なことは、在校生をしっかり見ることだ。機会があったら積極的に在校生と話して、そのゲームクリエイタースクールの特徴を聞いておくといい。そして、卒業生の実績や作品をしっかりと確認することも必要。自分が「こんな作品を生み出したい」と思えるようなイメージを持っているなら、それを作った先輩が、どんな努力をして成功をつかんだのかを聞いてみると、参考になるはず。

各学校で受けられる体験授業!

アミューズメントメディア総合学院 東京校・大阪校

OBトップクリエイターや在学生と話すチャンス満載

学院卒業生・アークシステムワークス森利道プロデューサーのトークライブや、夏期共同制作をがんばる学院生の見学・質問。また、抜群の就職実績を誇る教育システムの秘密を知り、ゲーム制作体験説明会など、夏休み中のAMGには、つねにゲーム業界に直結する情報が満載。夢を実現したいという気持ちに応えてくれる。

HAL東京・HAL大阪・HAL名古屋

企業の現場と同じ制作環境でゲーム制作をプロに教わる!

ゲーム制作からキャラクターデザインまで、ふだん遊ぶ側だったゲームの制作現場を気軽に体験できる、HALの体験入学。企業と連携した、実際の現場と同じ各現行ゲームハードの開発環境が揃っているだけでなく、教えるのもプロ経験豊富な先生だから、初めてPCに触る人も安心だ。

ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

地元の校舎で体験できるゲーム業界への第一歩!

夏休み期間中も、有名ゲームクリエイターによるセミナー"ゲームクリエイティブフェスタ"が開催される。また、全国14ヵ所の校舎で、ゲーム業界を理解したりゲーム制作を実際に体験できる、オリジナリティー溢れるイベントが、毎月ほぼ隔週で行われる予定だ。イベントに参加して、校内の熱気をじかに感じてもらいたい。

気になるスクールの資料請求と、プレゼントの応募も行えるぞ!!

スクールの資料請求やプレゼントへの応募は、下のいずれかの方法から可能! QRコードを読み取れるスマートフォンなら簡単だ。ゲームクリエイターを目指すなら、スクールを隅々までチェックしよう!

PC スマートフォン ファミ通.com or

はがき 添付のはがきに必要事項を記入して投函!

※ファミ通.com資料請求サイトからの資料請求は、無料でページにアクセスできますが、通信料(パケット代)は利用者様のご負担となります。

アミューズメントメディア総合学院 東京校・大阪校





アミューズメントメディア総合学院は、現場主義の教育で20年以上も実力あるクリエイターを生み出し続けている。単に就職率が高いだけでなく、就職の質も非常によいため、学生の満足度が高いのだ。さらに卒業生の活躍は目覚ましく、ゲーム業界になくてはならないスクールとなっている。



2年間で就職を達成！ その先には明るい未来がある

各業界のトップクリエイターを多数輩出し、日本のアミューズメント業界を支えている、アミューズメントメディア総合学院 東京校・大阪校（以下、AMG）。卒業生の実績は輝かしく、アーケード／家庭用ゲームでは、『ギルティギア』シリーズのゼネラルディレクター・石渡太輔氏や『戦場のヴァルキュリア』シリーズのプロデューサー・本山真二氏、アニメやCGでは『アイカツ』のCGディレクター・谷口顕也氏など、有名作品を生み出すにあたってなくてはならない人材ばかり。これはAMGが、大学や専門校を含めて、どんな教育機関よりも優れているという証明のひとつになるだろう。



◀OB・OGネットワークを軸に、先輩がダイレクトに指導。森プロデューサーは、夏のイベントにかかせない存在

学んだすべてをプロに見せて ゲーム業界の扉を開く

AMGでは、入学後すぐにチームでのゲーム制作実習を行う。さらに、産学共同プロジェクトによって在学中からプロの現場を経験。技術とプロ意識を磨き、就職活動のみならず、就職してからの活躍に必要な土台を作り上げる。産学共同以外にも、学内クリエイター面接や制作発表会、卒業生による勉強会など、在校生が現役クリエイターと接する機会は数多い。これらは就職のチャンスの拡大とともに、クリエイターとしての人脈や考えかたを広げるのにも役立ち、こうしたきっかけが新しいゲームや事業につながることもある。AMGの教育と各システムは、すべてが創造の仕事に直結するのだ！



◀徹底した現場主義教育によって、ゲーム制作の楽しさとたいへんさが魂に刻み込まれる。

卒業生のおもな就職先
（〜平成25年度実績）

アークシステムワークス／アールフォース・エンターテインメント／アイディアファクトリー／アクセスゲームズ／アクワイア／アトラス／イニス／イメージエポック／インディーズゼロ／インテリジェントシステムズ／ヴァンガード／ウイッチクラフト／エイティング／エピクロス／ガスト／カプコン／ガンバリオン／ガンホー・オンライン・エンターテイメント／グラスホッパー・マニファクチュア／クラップハンズ／GREE／K2／ゲームフリーク／Klab／元気／コーエーテクモゲームス／コナミデジタルエンタテインメント／サイゲームス／サイバーコネクトツー／サイバード／ジーモード／ジニアス・ソノリティ／スクウェア・エニックス／スティング／スパイク・チュンソフト／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／タムソフト／ディンプス／デザインファクトリー／トイロジック／トーセ／トムクリエイト／トライエース／バンダイナムコゲームス／プラチナゲームズ／ブリッジ／フロム・ソフトウェア／ヘキサドライブ／ヘッドロック／ポリゴンマジック／マーベラスAQL／マトリックス／メトロ／ユークス／ランタンルームス／レベルファイブ　ほか多数（50音順）

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600

大阪校
〒532-0011
大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19
0120-41-4648

Email（各校共通）
info@amgakuin.co.jp

モバイル（各校共通）
http://www.amgakuin.co.jp

URL（各校共通）
http://www.amgakuin.co.jp

学費サポート制度

- 各種推薦制度（本学院独自の推薦制度あり）
- 奨学金制度（入学金全額免除の奨学金制度あり）
- 新聞奨学生
- 学生寮　ほか

学科・コース

本科（2年制）
- ゲームプログラマー学科
- ゲーム企画ディレクター学科（東京校）
- ゲームグラフィックデザイナー学科
- キャラクターデザイン学科
- アニメーション学科
  アニメーターコース
  アニメ監督・演出コース
- マンガ学科
  マンガ家コース
  マンガ原作コース
  マンガイラストコース
- ノベルス学科
- 声優タレント学科

専科・夜間（土日）週1回
- 声優タレント専科（夜間・土日）
- ノベルス専科（夜間・東京校）

入学関連情報

- 願書受付期間
  ※いずれも定員次第締切
  〈AO入学〉
  エントリー：
  受付中〜8月31日（日）
  出願：8月1日（金）〜9月30日（火）
  〈学校推薦〉
  8月1日（金）〜12月25日（木）
  〈一般入学〉
  6月1日（日）〜2015年3月31日（火）
- 募集定員
  ゲームプログラマー学科
  （東京校40名・大阪校30名）
  ゲーム企画ディレクター学科
  （東京校30名）
  ゲームグラフィックデザイナー学科
  （東京校35名・大阪校30名）
- 入学資格
  高等学校卒業、平成27年3月卒業見込み、または高等学校卒業と同等の学力があると認められる場合
- 初年度学費：120〜138万円
  （教材費別途）
  ※学科によって異なります

説明会一覧

体験説明会
- 受付12:30〜
  開始13:00　終了16:30（予定）
- 東京校
  7月19日（土）、7月27日（日）
  7月28日（月）、8月3日（日）
  8月22日（金）、8月23日（土）
  8月31日（日）
- 大阪校
  7月13日（日）、7月21日（月・祝）
  7月27日（日）、7月28日（月）
  8月3日（日）、8月22日（金）
  8月23日（土）、8月31日（日）

平日説明会
- 学科により時間が異なりますので、詳しくはHPまたはTELにてお問い合せください
- 東京校・大阪校
  7月18日（金）

AOエントリー受付開始！
すべての説明会にてエントリーシートを無料配布します。

携帯での資料請求はコチラから!!
プレゼント付き一括資料請求は、共通はがきまたはスクール特集表紙のQRコード®からどうぞ

学生 INTERVIEW AMGでいっしょにゲームを作ろう!

大学4年間より密度の濃い2年間です!



――AMGを選んだ理由は?
最初は、ゲーム制作を学べるという触れ込みの大学に通ったのですが、カリキュラムに不満がありました。具体的には、認可校であるがゆえに、ゲーム制作に直結しない授業が多かったのです。そこで、その大学を中退して、ゲーム制作に存分に取り組めるAMGに入学しました。

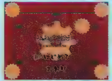
体験入学や説明会の感想は?
体験説明会では、AMGのレベルの高さを感じられました。体験授業で用意されている内容が充実しており、大学と比較したときに、大学の4年間で学ぶ内容を、AMGでは1年で修得できてしまうことを目の当たりにしました。

――AMGで成長した部分は?
もともと手書きで絵を描く経験をしておらず、3DCGとデッサンは別物だと思っていました。しかし、AMGに入って画力の大切さを痛感し、レベルアップに努めて全体的に成長できました。

インターンシップのきっかけは?
学内クリエイター面接でよい評価をいただき、インターンシップにつながりました。AMGだからこそのチャンスです。

スクール選びのアドバイスを!
勧誘スタッフではなく、担任の先生と直接話して決めてください。AMGはゲーム制作への熱い想いを持った仲間が多く、オススメです。

古谷さんの作品紹介!





「からくりトリル」は、古谷さんが1年生の冬に制作したゲーム。グラフィック関連をたったひとりですべて完成させた。



AMGを選んだ理由は?
高校の先生たちはゲーム業界に詳しくないため、認可校を勧められました。しかし、自分で調べたり各校を比較したりしてみると、実績や評判、授業内容の点で大きく違うことがわかったのです。そして、真剣にゲームを作れる環境があると確認できたので、AMGに決めました。

体験入学や説明会の感想は?
7月ごろに個人で見学に来ましたが、先輩たちの制作風景を目の当たりにして、刺激を受けました。ゲームを作るたいへんさと楽しさを知る機会になりました。

AMGで成長した部分は?
チームでの共同制作を通じて、コミュニケーション能力が大幅に上がりました。さらに、プログラム技術とともに就職のためのスキルも身についたと思います。

――内定獲得のポイントは?
先生方にチャンスを作っていただけたことです。まず学内クリエイター面接で評価していただき、そこから本番の面接試験に挑戦させていただけました。課題のプログラムについても、先生からアドバイスをたくさんいただけました。

スクール選びのアドバイスを!
必ず自分自身で調べてから、進学先を決めてください。中途半端な決意でなく、本気でゲームを作りたい人には、ぜひAMGを選んでほしいと思います!

山本さんの作品紹介!





山本さんは「ジャングルの女王様」を1年生の夏に制作。経験ゼロからたった半年で、内定につながる作品を作り上げた。

先生 INTERVIEW 体験授業を受けてみよう!

AMGに入学する前に10年後の活躍を想像してみてください!



AMGの特長は?
まずは現場主義で、制作を中心とした実践的な授業を行うこと。少人数制のため、教務や講師が学生個々人をしっかり把握して指導できることです。卒業生との絆も強く、有名作品に携わる卒業生も教育に協力してくれます。教員、卒業生、在校生とつながる"情熱の連鎖"が好循環をもたらし、全員が誇りを持って学んだり育てたり、業界で活躍したりしています。実際に卒業生がどんな作品に、どんな地位や立場で関わっているか、聞いたら驚くでしょう。20年を越える実績は、学院の誇りです。

スクール選びのアドバイスを!
1年後だけでなく、10年後を見据えてください。AMGは、全員が業界に行けて、さらに活躍できるスクールです。だけど、それは安易な道ではありません。まずは体験説明会や学院見学で、在校生の情熱を感じてみてください。体験授業は、本格的なゲーム制作の"第0回"と言える内容です。

SCHOOL INFORMATION

産学共同で商品化をつぎつぎと実現!

AMGの産学共同プロジェクトで代表的なものは、プレイステーション Vita用ダウンロードソフト『インフィニタ・ストラーダ』だろう。AMGなら、在学中に商品開発に携われる機会がたくさんあるため、プロの現場で実力を磨けるのだ。なお、数多くの在校生・卒業生がソフトの開発に参加しているだけでなく、AMGの声優タレント学科卒業生・加藤英美里さんや伊藤かな恵さん、鹿野優以さんが出演。このように、AMGの仲間たちで生み出していくエンタテインメントの世界は、どんどん広がっている。学院見学や体験説明会に参加すれば、在校生の熱意や卒業生の実績を体感できるので、AMGの校舎を訪問してみよう!



7月27日アークシステムワークス 森 利道プロデューサー 母校に凱旋!

森プロデューサーが、入学前の後輩と語り合うイベントを、今年も東京校にて開催。大阪校にも、アークシステムワークス作品のキャラデザ・メカニックデザイナーを担当する卒業生が凱旋。絶好の機会を逃すな!

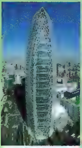
AO入学制度実施中! 第一期のエントリーは8月31日まで!

早期に入学を確定できるAO入学は、入学金の減免やプレ講義を受けられるなど、メリットがたくさん!

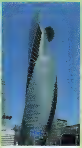
エントリー期間
第一期:受付中~ 8月31日(日)
第二期:9月1日(月)~10月31日(金)

第一期:8月1日(金)~ 9月30日(火)
第二期:10月1日(水)~11月30日(日)

学校法人・専門学校 HAL東京・HAL大阪・HAL名古屋


HAL東京 総合校舎 コクーンタワー 新宿 西口 駅前・徒歩3分


HAL大阪 総合校舎 大阪駅前・徒歩3分


HAL名古屋 総合校舎 スパイラルタワーズ 名古屋駅前・徒歩3分

任天堂やマイクロソフトなど、世界をリードする企業との産学連携、そして確かな就職実績でも定評のあるHALは、各都道府県認可の専門学校。毎年、優れたクリエイターを多数輩出し、教育内容や学習環境はつねに最先端。就職と資格の2大保証制度など、ゲーム業界を目指すならHALで決まり！



キャラクターデザイン：赤りんご

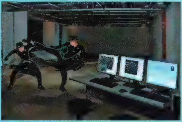
国が認めた実践教育！ 文部科学大臣が認定するHAL

文部科学大臣が、企業と連携して質の高い実践教育を行うものを認定する"職業実践専門課程"。ゲームを学べる学科で認定を受けているのはごく少数だが、HALのすべてのゲーム関連学科はその認定済み。任天堂・マイクロソフトを始めとする一流企業からの教育バックアップと、個性と創造力を高める独自カリキュラムを実現。ニンテンドー3DS、Wii、PS3、PSP、Xbox 360などのプロ用ソフト開発環境の導入や、業界トップによる講義など、企業と連携した実践教育で、2014年3月卒業生も希望者就職率100％！


©Nintendo

ゲームならHAL！ 初心者からのスタートで『日本ゲーム大賞』大賞受賞！

HALでは、PCの操作などの基礎からスタート。現役プロ・経験者による指導のほか、企業の依頼で企画立案から実制作までを手掛ける"産学直結ケーススタディ"で、初心者からでも着実に実践力を身につけられる。その結果、ゲームクリエイターの憧れ"日本ゲーム大賞"のアマチュア部門で、2年連続・4度目の大賞を受賞。優秀賞もHALが独占し、日本最多となる10年連続受賞記録を達成！（旧名称時を含む。東京・大阪・名古屋の実績）学生作品は、プロのクリエイターからも高い評価を得ている。


◀人気ゲームでも使用されるモーションキャプチャー HALでは企業でもまれな専用スタジオを[illegible]



◀誰もが、最初は初心者だ！ HALで学べば、コンテストで受賞できる実力がつく！

2014年3月卒業生も希望者就職率100％！ 『完全就職保証制度』（※）はHALの自信の証明！

任天堂/SRD/1-UPスタジオ/インテリジェントシステムズ18名、ソニー・コンピュータエンタテインメント2名、スクウェア・エニックス16名、カプコン/ケーツー 93名、セガ26名、バンダイナムコゲームス/バンダイナムコスタジオ19名、コナミデジタルエンタテインメント（旧ハドソン含む）12名、トーセ30名、スパイク・チュンソフト5名、フロム・ソフトウェア16名、ナツメアタリ10名、ユークス28名、サイバーコネクトツー 5名、ガンバリオン3名、SNKプレイモア9名、プラチナゲームズ6名、Klab6名、Aiming17名 ほか多数（順不同）
2004年～ 2014年3月までの3校の就職実績
※卒業時に万一就職できない場合、就職が決定するまで学費免除で勉学を継続できる制度

全国の専門学校の約17％のみが認定された"職業実践専門課程"

専修学校の専門課程における職業教育の水準の維持向上を図ることを目的とし、2014年より導入された"職業実践専門課程"。HALは、修学年限等の申請要件を満たす学科を申請し、そのすべてとなる47学科が認定を受けたのだ。

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

HAL東京
〒160-0023 新宿区西新宿1-7-3
TEL:03-3344-1010（入学相談室）
Email:nyugaku@tokyo.hal.ac.jp

HAL大阪
〒530-0001 大阪市北区梅田3-3-1
TEL:06-6347-0001（入学相談室）
Email:nyugaku@osaka.hal.ac.jp

HAL名古屋
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-27-1
TEL:052-551-1001（入学相談室）
Email:nyugaku@nagoya.hal.ac.jp

URL（共通） http://hal.jp（PC・携帯・スマートフォンに対応）

学費サポート制度

- HAL提携企業 学費免除制度
- HAL会奨学金制度
- 日本学生支援機構奨学金制度
- 通学社員制度
- アルバイト進学制度（東京・大阪）
- アルバイト斡旋制度
- 新聞奨学生制度
- 指定学生寮
- 地方自治体等の奨学金制度

ほか

学科・コース

4年制（認可校だから、4年制大学と同等の卒業資格「高度専門士」を付与）
- ゲームデザイン学科
- ゲーム企画学科
- ゲーム制作学科
- CG映像学科（東京・大阪）
- CG映像アニメーション学科（名古屋）
- グラフィックデザイン学科
- アニメ・イラスト学科（東京・大阪）
- ミュージック学科
- カーデザイン学科
- 先端ロボット開発学科
- 高度情報処理学科
- WEB開発学科

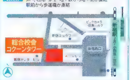
2年制（「専門士」付与）
- ゲーム学科
- CG学科
- ミュージック学科　ほか

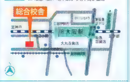
夜間コース
- ゲーム学科
- CG映像学科
- グラフィックデザイン学科　ほか

入学関連情報

- 願書受付期間　※定員になり次第締切
  - ・AO入学エントリー　受付中
    適性診断と面談によって、希望する職種への熱意や、潜在的な能力を測ります。詳しくは入学相談室へ問い合せください。
  - ・一般入学・推薦入学
    10月1日（水）～　※都道府県により異なります
- 面接・試験の有無
  AO入学／適性診断、面談
  推薦入学／書類選考
  一般入学／書類選考、面接
- 初年度納入金一例（入学金含む）
  昼間／ 116.6万～ 165.3万円　夜間／ 46万円

MAP

HAL東京 access 新宿（西口）駅前・徒歩3分 JR・小田急・京王・地下鉄から地下街が直結 駅前から歩道橋直結


HAL大阪 access 大阪駅前・徒歩3分 JR・阪急・阪神・地下鉄から地下街が直結


HAL名古屋 access 名古屋駅前・徒歩3分 JR・地下鉄・名鉄・近鉄から地下街が直結


携帯での資料請求はコチラから!!
プレゼント付き一括資料請求は、共通はがきまたはスクール特集表紙のQRコード®からどうぞ

学生INTERVIEW HALでいっしょにゲームを作ろう!

やる気がそのまま実力になります!



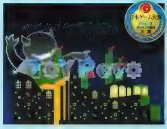
大手ゲーム会社内定

── HALを選んだ理由は?
入学説明会に参加したとき、ゼロから徹底的に指導していただけると聞いたことが決め手です。入学前はフリーターで、それまでの学校での成績もよくなかったので、こんな素人でもゲームクリエイターになれるのかと疑心暗鬼でした。しかし、カリキュラムの説明を受けたことで、これなら自分もゲームクリエイターになれるかもしれないと思いました。

── 体験入学や説明会の感想は?
ゲーム業界が身近に感じられる内容でした。それまではユーザー視点で想像するだけだったゲーム制作を、HALの体験入学や説明会では、その一部を実際に体験できるので、感動を味わえます。また、先輩方が作ったゲームに触れる機会もあるなど、堅い雰囲気ではないので気軽に参加できました。

── スクール選びのアドバイスを!
難しいことを実現させるには、それなりの努力が必要です。だけど、ゲームクリエイターになるのは決して不可能なことではありません。多忙な学生生活を送ることになると思いますが、作品を作ったり、人を楽しませたりする喜びというものを味わえるようになると思います。HALでは、やる気がそのまま実力に変換されます!

坂井さんの作品紹介!



▲坂井さんが初めて作り上げたゲームである「Toy Revo」。日本ゲーム大賞アマチュア部門での大賞受賞作だ。初心者からのスタートでも、こんなに実力がアップする。



大手ゲーム会社内定

── HALを選んだ理由は?
好きな音楽を存分に学べる環境だと思ったからです。施設・設備はもちろんカリキュラムもしっかりしており、コンピューターミュージックだけでなく、基礎的な部分からしっかり学べると感じたことからHALを選びました。

── 体験入学や説明会の感想は?
実際にDTMを使った作曲体験ができたので、入学後に学べる内容が明確にわかってよかったです。自分のやりたいことが再確認できました。

── 内定獲得のポイントは?
とにかく音楽が好きだということを、面接でアピールできたからだと思います。面接指導など、HALのサポートも大きかったです。今後は業界で活躍することによって、家族や先生方に恩返ししていきたいと思います。

── HALで成長した部分は?
HALでは、ゲームやミュージック業界の第一線で活躍する方々のお話を直接聞ける機会が多数あり、日々最新の情報を取り入れることができます。また、ゲーム企業と取り組むプロジェクトもたくさんありますし、インターンシップでプロの制作現場に参加するなど、学生のうちからプロと接する機会が多く、成長につながりました。

── HALのよかったところは?
協力していいものを作ろうというスタンスがみんなにあります。課題もグループワークが多く、納期もシビアなのですが、どれも社会に出てから役立てることができる経験だと思っています。

── スクール選びのアドバイスを!
HALは、"つくること"が好きという気持ちを、技術の修得により目に見える形へと変換してくれる学校です。好きなことを語り合える仲間に出会えますし、頼れる先輩もたくさんいますから、安心して学べます。自分自身、思い入れの強い第一志望の企業から内定をいただくこともでき、HALで音楽を学び続けてきてよかったと心から思いました。

先生INTERVIEW 体験入学に参加しよう!

業界のプロにゲーム制作を習ってみよう!



HALの指導陣は、数多くのゲーム開発経験を持つ業界のプロフェッショナル。現場での開発経験をもとに、技術や知識はもちろん、学生の創造力やオリジナリティーを引き出す授業を行っています。入学した時点ではほとんどが初心者ですが、HALならクラスごとに担任がいるので、きめ細かいケアができ、誰でも着実にプロへの実力を身につけられます。

環境が大切です。HALはプロと同じ開発設備を導入していますし、校舎も、ターミナル駅前徒歩3分の立地にあって通学も便利です。また、必ず体験入学に参加しましょう。やりたいことがまだ見つかっていない人も、少しでも興味のある分野の体験入学に参加することで、楽しく将来の進路や仕事選びができますよ。プロ用の開発機材を使って、制作体験ができるところもHALの魅力です!

SCHOOL INFORMATION

キミをゼロからプロにする! 夏のオープンキャンパスを実施

HALの体験入学は、プロ用の開発機材を使った実習が魅力! 先生や先輩がフォローするので初心者でも安心して参加できる。ゲームだけでなく、CG・ミュージックなどのコースもあるので、何が自分に向いているかを体験して確かめよう!

HAL東京
7月20日(日)、7月26日(土)
8月23日(土)、8月28日(木)、8月30日(土)
- ゲームプログラマーコース
- ゲームキャラクターデザイナーコース
- ゲームプランナーコース ほか

HAL大阪
7月20日(日)、7月28日(月)
8月3日(日)、8月20日(水)、8月24日(日)
8月30日(土)
- ゲームグラフィックコース
- ゲーム企画コース
- ゲームプログラムコース ほか

HAL名古屋
7月22日(火)、7月26日(土)、7月31日(木)
8月23日(土)、8月27日(水)、8月30日(土)
- ゲームデザインコース
- ゲーム企画コース
- ゲーム制作コース ほか

高3も大学生・社会人・フリーターもOK! AO入学エントリー受付中

HALのAO入学は、キミの意欲に応える制度。学力を測る試験ではないので、自由に自分をアピールしよう! AO入学は定員があるので、早めのエントリーがオススメ! エントリーシートはWebからもダウンロードができるのでチェックしよう。

AO入学で出願が許可された場合の特典

- 早期に進路を決定することが可能
- 出願時の選考料(30,000円)を免除
- 無料の入学前スキルアップ講座が受講できる

AO入学への質問・相談は毎日実施
(10:00～20:00日曜・祝日を除く)
申し込みは入学相談室にTEL、
またはWebで

総合学園 ヒューマンアカデミー ゲームカレッジ



ヒューマンアカデミー ゲームゲームカレッジは、北海道から沖縄まで日本全国に校舎を持ち、即戦力のゲームクリエイターを育成している。ゲーム制作実習を中心とした実践教育により実力を養い、手厚いサポートで就職活動を支えているから、就職実績は抜群！ チャンスはヒューマンでつかもう！



即戦力となるクリエイターは実践的な制作実習で育つ！

日本全国に校舎を持ち、数多くのクリエイターを生み出しているヒューマンアカデミーゲームカレッジ（以下、ヒューマン）。産学官協同による実践教育で、居住地に関わらず業界最先端の技術を学べる。そのため、誰でもクリエイターデビューのチャンスを得られる。ますます優秀な人材が求められるようになっているゲーム業界やエンターテインメント関連業界において、ヒューマンはクリエイター養成機関として、数多くの企業から信頼されている。それは、多数の有名企業がクリエイターの育成に協力していることで証明されているだろう。そうした各企業から、現場の技術を直接学べるのだ。



◀少人数制のため、個人個人の目標や、現在の実力に合わせたきめ細かい指導が行われる

コミュニケーション力重視で抜群の就職実績を実現！

ヒューマンではチームによる制作実習や他カレッジとのコラボレーション、各カレッジ合同でのイベント開催など、コミュニケーション能力を磨く機会がたくさん用意されている。加えて、他カレッジの授業を聴講できるクロスオーバーカリキュラムという制度があるため、幅広い知識やセンスを得つつ、コネクションを広げることが可能。これらはもちろん、就職活動でプラス効果として働く。さらに、手厚い就職サポートもヒューマンの大きな特長。とくに、長期インターンシップからの内定獲得率は非常に高い。現場に触れながら学び、さらにクリエイターデビューまでサポートしてもらえるのだ！



◀ビジネスマナー講座や学内企業説明会など、数多くの就職サポートが学生たちを支える。

卒業生のおもな就職先
（〜平成25年度実績）

アークシステムワークス／アクセスゲームズ／インデックス／エイティング／エッジワークス／カプコン／ガンバリオン／ガンホー･オンライン･エンターテイメント／gumi／コナミデジタルエンタテインメント／サイバーコネクトツー／サクセス／システムソフト･アルファー／白組／スクウェア･エニックス／スタジオジブリ／セガ／日本一ソフトウェア／日本ファルコム／バンダイナムコゲームス／フロム･ソフトウェア ほか多数（50音順･敬称略･一部抜粋）

ヒューマンの就職実績を見ればわかる通り、業界トップ企業や実力派の開発企業がズラリと並ぶ。卒業生たちは、この一覧のほかにも、毎年数多くの企業に就職して活躍しているぞ！



◀ひとりひとりの希望に合わせた進路指導を実施。きめ細かいフォローが、学生[illegible]

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

札幌校
〒060-0003
札幌市中央区北三条西2-1
NC 北専北三条ビル5F
フリーダイヤル0120-52-3860

仙台校
〒980-0021
仙台市青葉区中央3-1-22
エキニア青葉通りビル7F
フリーダイヤル0120-050-459

東京校
〒169-0075
新宿区高田馬場4-4-2
フリーダイヤル0120-89-1588

大宮校
〒330-0854
さいたま市大宮区桜木町2-277
大宮田中ビル2F
フリーダイヤル0120-992-038

横浜校
〒221-0835
横浜市神奈川区鶴屋町 3-33-8
アサヒビルヂング1F
フリーダイヤル0120-491-458

静岡校
〒420-0852
静岡市葵区紺屋町11-4
太陽生命静岡ビル5F（開校準備室）
フリーダイヤル0120-948-602

名古屋校
〒450-0002
名古屋市中村区名駅3-26-8
KDX名古屋駅前ビル9F
フリーダイヤル0120-491-758

京都校
〒600-8005
京都市下京区四条通り
柳馬場東入ル立売東町12-1
日土地京都四条通ビル6F
フリーダイヤル0120-94-1010

大阪校
〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
御堂筋MIDビル9F
フリーダイヤル0120-06-8601

神戸校
〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
フリーダイヤル0120-495-338

広島校
〒730-0017
広島市中区鉄砲町8-18
広島日生みどりビル1F
フリーダイヤル0120-2640-78

北九州校
〒802-0001
北九州市小倉北区浅野1-1-1
小倉ターミナルビル
アミュプラザ西館8F
フリーダイヤル0120-945-438

福岡校
〒810-0001
福岡市中央区天神 1-10-13
天神MMTビル8F
フリーダイヤル0120-49-1055

那覇校
〒900-0021
那覇市泉崎1-10-3
琉球新報泉崎ビル6F
フリーダイヤル0120-55-7815

URL（共通） ha@athuman.com
URL（共通） http://college.athuman.com/game/

学科・コース

- ゲームカレッジ
  - プログラム専攻
  - 企画･シナリオ専攻
  - グラフィック専攻
  - アニメーション専攻
  - ソーシャルアプリ専攻
- マンガカレッジ
  - マンガ専攻
  - コミックイラスト専攻
- ヒューマンアカデミー大学部
  - マンガ大学部
  - ゲーム大学部
- 夜間･週末講座
- 職人塾
  - 描職人　デザイン･マンガコース
  - 電職人　ゲームクリエイターコース
  - 画職人　グラフィックコース

教育提携校
- 学校法人佐藤学園
  ヒューマンキャンパス高等学校

入学関連情報

- 願書受付期間
  ※定員になり次第締切となります。
  受付中〜2015年3月31日（火）
- 募集定員
  1校舎につき15名〜50名
  ※各校舎によって異なります。
- 入学資格
  平成27年4月1日の入学時点で、満18歳以上の者
- 面接試験の有無
  AO入試／書類･面接･筆記
  一般入試／一般常識･面接または小論文･面接
- 初年度経費一例
  （2015年度･入学金含む）
  125万円
  （税込／東京校･全日制の場合）
  ※各校舎によって異なります。

学費サポート制度

- シャフロン制度
- 教育ローン
- 入学前教育制度
- 併願制度
- 提携学生寮
- クロスオーバーカリキュラム制度
- 3Jサポート制度　など

携帯での資料請求はコチラから!!

プレゼント付き一括資料請求は、共通はがきまたはスクール特集表紙のQRコード®からどうぞ

学生 INTERVIEW ヒューマンでいっしょにゲームを作ろう！

いろいろな創作体験に挑戦できます！



ヒューマンを選んだ理由は？

友人に紹介してもらったことがきっかけです。私は絵を描くことはできなかったのですが、マンガのシナリオも学びたいと思っていました。だから、単純にゲーム制作だけでなく、マンガやアニメーションなど、他カレッジの知識も得られるヒューマンを選びました。講師の先生方の実績が高かったことも決め手です。

ヒューマンで成長した部分は？

積極性とコミュニケーション能力、パソコンの扱いかたです。パソコンはゼロからのスタートで、入学前はメールを打つことくらいしかできませんでした。また、とくに成長したのは、コミュニケーション能力です。"シャフロン"という生徒会に相当する組織や、"BA×BAコミ"という同人誌即売会イベントの実行委員長もしているので、人員やスケジュールの管理能力も伸びたと思います。

ゲーム制作の楽しさは？

幅広い知識を得られることです。ヒューマンでは、パソコンを使ったゲーム制作だけでなく、アナログゲームの企画やゲームシナリオの制作も経験できます。

スクール選びのアドバイスを！

自分自身に役立つと思えるスクールを探してください。ヒューマンは総合学園という名前の通り、さまざまなジャンルのプロになるための環境があります！

入学前から一歩早く業界に近づけます！



ヒューマンを選んだ理由は？

雰囲気がよく、担任講師の先生からお話を聞いて納得できたからです。各スクールの資料を読み比べてから、実際に校舎を見学しました。

ヒューマンのよかったところは？

入学前から、ゲーム制作について学べたことです。AO授業という、入学前に参加できるセミナーでは、ゲーム制作の流れや業界の現況といった、クリエイターになるための基礎を学べました。まったくの未経験から入学することになったのですが、現場のクリエイターから直接話を聞くことができて、とてもワクワクしましたし、不安がなくなりました。

ヒューマンで成長したところは？

独学ではまったく身につかなかったプログラムも、入学してからスムーズに理解できるようになりました。難しい部分も、講師の先生方に質問したり、友人どうしで解決法を相談し合ったりして、どんどん自分の知識として蓄えていけます。

スクール選びのアドバイスを！

自分は地方から上京してきましたが、都市部にあるスクールを選ぶべきだと思います。地方のIT系スクールにあるゲーム学科も調べたのですが、ゲーム業界に進むためのノウハウを持っていないと感じました。各スクールの卒業生の実績を確認すると、違いがわかるはずです。

ヒューマン東京校で"BA×BAコミ"開催！

"BA×BAコミ"は、ヒューマン東京校の在校生・卒業生が中心となって主催する、オールジャンルの同人誌即売会イベントだ。すでに過去11回の開催実績があり、毎年夏と冬に行われている。このイベントではコスプレも可能で、メイク系カレッジの学生によるメイクサービスも実施される。また、同時にイラストコンテストも開催されるので、イラストやデザインを仕事にしたい人は"BA×BAコミ"に挑戦してみよう。

開催日：7月21日（11時～15時）
会場：ヒューマンアカデミー東京校
http://baxbacomi.jimdo.com/



◀李代さんは、BA×BAコミ。の実行委員長として参加しており、マンガの企画やイベント運営のノウハウを習得したとのこと。

先生 INTERVIEW 体験授業を受けてみよう！

講師陣が工夫してみなさんを楽しませるメニューを用意しています！



ヒューマンの体験授業について教えてください。

全国のヒューマン各校では、それぞれの講師陣が工夫を凝らした体験メニューを用意しています。内容も硬軟取り混ぜているので、興味のあるイベントがあったら、どんどん参加してみてください。在校生と触れ合える機会も多いので、活用してほしいです。夏休み期間であれば、東京ゲームショウに出展するためのゲームを制作している学生たちの作業風景を見ることができますよ。

スクール選びのアドバイスをお願いします

直接教員と話すことが大事です。また、就職先一覧を見るときに、一部の有名メーカーだけではなくて、堅実で優良な開発企業にも注目してみてください。派手な広告に惑わされず、コツコツと努力を重ねて、それが実るようなスクールを選びましょう。ヒューマンなら、自信のある人はもちろん、自信がない人でもクリエイターになれます！

SCHOOL INFORMATION

ゲームクリエイティブフェスタ開催！

大学生・フリーター・社会人の方の参加も大歓迎！

あの有名ゲームが生み出された現場のウラ話や、ゲームクリエイターの本音など、この機会を逃すと二度と聞けない!? リアルな声をお届けします！ ゲームが好きな方！ ゲーム業界に就職したい方！ 必見です!!



ゲームクリエイティブフェスタ ケーツーによる業界セミナー

株式会社カプコンのグループ会社である、株式会社ケーツーの児玉光生氏を招いた業界セミナーを開催！ ゲーム業界で活躍し、トップクリエイターになるためのアドバイスや、ゲーム開発者ならではの制作秘話など、ここでしか聞けない話が盛りだくさん！

日程
京都校：7月19日（土） 13:00～
神戸校：8月2日（土） 13:00～
仙台校：8月30日（土） 13:00～

ゲームクリエイティブフェスタ comceptによる業界セミナー

『ロックマン』のキャラクターデザインに始まり、『バイオハザード2』や『鬼武者』シリーズ、『デッドライジング』シリーズなどを手掛けた有名クリエイター・稲船敬二氏による業界セミナーが、ヒューマン東京校で開催！ 世界で勝つためのヒントを得よう！

日程
東京校：7月26日（土） 13:00～

その他セミナーも続々開催！ 詳細はヒューマン各校舎へ！

特別付録 ファミ通オリジナル ダウンロードコンテンツ福袋の中身を大紹介!!

ダウンロードコンテンツ利用方法

《プレイステーション Vitaのプロダクトコードの入力のしかた》
- Sony Entertainment Networkにサインインし、クロスメディアバーからPlayStation Storeを選ぶ
- 操作ボタンから"コード番号の入力"を選び、プロダクトコードを入力する
- 表示される内容を確認後、ダウンロードする

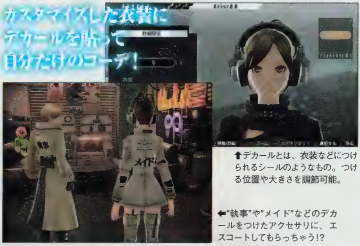
今回のダウンロードコンテンツ付録は、ふたつのアイテムを収録。8号連続企画の『フリーダムウォーズ』DLC第3弾、おなじみのファミ通のデジタル付録をお届け！

Vita フリーダムウォーズ

DATA	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア／6月26日発売／5800円[税抜](6264円[税込])
備考	ダウンロード版は4800円[税抜](5184円[税込])

週刊ファミ通8号連続DLC第3弾 文字デカール+アイテムパック！

週刊ファミ通では、8号連続で『フリーダムウォーズ』のダウンロードコンテンツを展開中。今回は第3弾で、"オーナー"や"メイド"といった文字デカール10種に加え、戦闘中の銃弾補充や荊(イバラ)のゲージ回復などに役立つアイテムが入ったパックももらえる、お得な内容になっているぞ。



⬆デカールとは、衣装などにつけられるシールのようなもの。つける位置や大きさを調節可能。

⬅"執事"や"メイド"などのデカールをつけたアクセサリに、エスコートしてもらっちゃう!?

ゲーム概要 新感覚の"奪還"マルチプレイアクション

資源が枯渇した近未来を舞台に戦う、"奪還"マルチプレイアクションゲーム。プレイヤーは、懲役100万年を背負った咎人(トガビト)となり、ボランティア(＝戦い)に参加していく。立体的な移動を可能にする荊を駆使して、強敵に挑むのだ！



⬅敵アブダクターの部位を切り離す"溶断"。資源が手に入るうえ、敵の攻撃手段を減らすことにもつながる。

文字デカールパック3
- オーナー
- メイド
- 下僕
- 従者
- 執事
- オーナー(黒)
- メイド(黒)
- 下僕(黒)
- 従者(黒)
- 執事(黒)

戦闘用アイテムパック(戦闘補給パック)
- AMMOパック×10
- Will'Oパック×10

注意事項
- プロダクトコードの入力期間は2015年7月9日までです。
- 一度入力したプロダクトコードは無効になります。
- ひとつのデータに入力できるプロダクトコードは1回限りです。

本作の情報は、93ページへ

Vita

ファミ通のデジタル付録 iOS/Androidの端末で読める！



『俺の屍を越えてゆけ2』記事をまとめ読み

ファミ通のデジタル付録は、週刊ファミ通本誌に掲載された『俺の屍を越えてゆけ2』記事をまとめて収録！ 7月17日の発売に備えて、デジタル付録で予習しよう！

まずはBOOK☆WALKERのアプリで会員登録(無料)をしよう

1. iTunes App Store/Google Playストアからアプリをダウンロード
2. メールアドレス、パスワード、性別、生年月を入力
3. 確認メールを返信して登録完了！

検索用キーワード ファミ通1336

1. BOOK☆WALKERのサイト、またはBOOK☆WALKERのアプリ内ストアで、上記の"検索用キーワード"で検索
2. 検索結果画面の右側にある"全て表示"(アプリ内ストアの場合は本のアイコン)をクリック
3. 希望するデジタル付録の表紙をクリック
4. "ギフトコードを入力する"をクリックして、コードを半角の#に続いて入力

入力期限は2014年10月10日まで

スマホ最高峰FPSが

スマートフォンで楽しめる、人気FPS(一人称視点シューティング)シリーズの最新作が登場。主人公のフェニックスとなり、世界にはびこるテロリストの脅威に立ち向かおう。目まぐるしく展開する物語が堪能できるシングルプレイのほか、チームどうしで対戦できるマルチプレイモードも実装。多彩なミッションをこなして、最強のソルジャーを目指せ。





MODERN COMBAT 5 BLACKOUT

iPhone・Android アプリ

モダンコンバット5:Blackout	
ゲームロフト	700円[税込]
カテゴリ:FPS	
対応機種:iOS、Android iOSはiPad2以上、iPhone4S以上、iPod touch第5世代 2014年夏配信予定	

圧倒的迫力のミッションに挑め

シングルプレイでは、物語を楽しみながらベニスや東京といった都市を移動し、世界各地を巡る戦闘に身を投じる。各ミッションは濃密かつスピーディーに展開するので、短時間でプレイできるのも特徴。移動中など、少しの時間でも手軽に取り組めるのだ。

息をのむグラフィック



⬆美しいグラフィックはもちろん、ボイスやカットシーンも没入感を高めてくれる。



⬅➡こちらはベニスを舞台にしたステージ。6つのチャプターをクリアーして悪の根源を暴いていこう。



⬆日本のファンの期待に応え、東京を舞台にしたマップも初登場! 桜が咲き乱れる寺院、奥に広がる高層ビルといった、日本の特徴を集約させたステージが印象的だ。このほか、魚市場なども銃撃戦の舞台になるぞ。

急展開の特殊作戦!



さらに進化!



自分だけの戦術を極めろ

ソルジャーには4つのクラスがあり、クラスごとに武器や得意な戦術が違うので、いろいろ試して自分に合ったものを見つけよう。レベルアップで異なるクラスが解禁されていく。スキルポイントと引き換えに各クラス特有のスキルを身につけたり、操作方法やアタッチメントなどをカスタマイズして、独自の戦いかたを追求しよう。

パーツを組み替えて武器の性能を強化





⬆➡武器となる銃には、それぞれ威力、精度、射程、発射速度、装弾数といった5つの要素がある。パーツをカスタマイズして、好みの武器に仕上げよう。

4つのクラスを選択

アサルト



リーコン



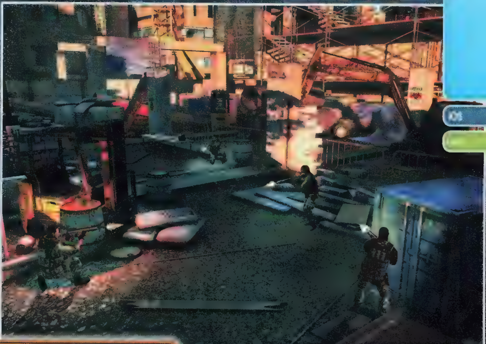
⬆➡兵士のクラスは、アサルト、ヘビー、リーコン、スナイパーの4種類。アサルトは中距離向き、リーコンは移動が素早く近距離戦が得意など、それぞれ特徴がある。ミッションに応じて使い分けよう。

オンラインでチーム対戦!

プレイヤーどうしで"クラン"と呼ばれるチームを組み、対戦を楽しむモードも搭載。チャット機能でコミュニケーションを取りつつ、目的を達成していこう。ちなみに、戦いで得られる経験値やレベルは、どのモードでも共有される。シングルプレイのミッションで行き詰まったら、マルチプレイに参戦して、レベルアップを図るのもアリだ。



⬅シングルプレイとマルチプレイは、経験値や武器、マップが共通。遊びやすくなっている



公式サイトもチェック! http://www.gameloft.com/moderncombat5/

ファミ通がお送りする
何でもアリの総合情報コーナー

FAMIKING VOL.672

ファミキング

! 応募の注意

※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただく場合があります。
※プレゼントの説明で、とくに記載していないものは、賞品の発送をもって発表とさせていただきます。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このコーナーの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。
※ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前(実名)の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。

各コーナーの **あて先**

eメールでの投稿はコチラ famiking@ml.enterbrain.co.jp

はがきでの投稿はコチラ 〒102-8431 エンターブレイン 週刊ファミ通7月24日号 ファミキング「○○○○」係まで

スペシャル

ファンならぜひ手元に置いておきたい『ポケモン』グッズがもらえる"一番くじ"が登場♪

ポケモンわくわくゲットくじ～草むら探検隊!～ ステキなグッズを当てよう!

ポケモンの世界を疑似体験できる新商品"ポケモンわくわくゲットくじ～草むら探検隊!～"をご紹介。モンスターボール型のくじ券が、草むら型のくじ券箱に入っている特別仕様。7月中旬より全国のセブン-イレブン店舗、イトーヨーカドー店舗、ポケモンセンターにて、1回500円[税込]で順次発売予定だ。

ラストワン賞 カビゴン(ぬいぐるみ)



A賞 フェイスクッション 全2種



B賞 スペシャルセットフィギュア 全1種 6体セット



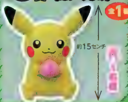
C賞 メガシンカ! レジャーシート 全1種



D賞 ディアンシー(ぬいぐるみ) 全1種



E賞 ピカチュウ(ぬいぐるみ) 全1種



F賞 マルチケース 全1種



G賞 しのばせポーチ 全2種



H賞 夏のお供!そうびアイテム(タオル) 全5種



I賞 こそっとフィギュア 全5種



J賞 じゃらじゃらキーホルダー 全3種



各賞品を1名ずつ 計11名様にプレゼント

今回紹介した"ポケモンわくわくゲットくじ～草むら探検隊!～"の商品を、抽選で各賞ごとに1名、計11名様にプレゼント! 欲しい人は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、希望する賞をひとつだけ明記のうえ、このページの上部の宛先で「ポケモンくじグッズ」係まで。締切は7月24日の消印有効。当選者の発表は賞品の発送(8月上旬予定)をもって代えさせていただきます。

一番くじ公式サイト http://1kuji.bpnavi.jp/pk_tanken

※ポケモンセンターではラストワン賞はありません。

インフォメーション

本誌で連載された人気コミックの、待望の最新刊が発売。サイン会の開催も決定です!!

大島永遠(おおしまとわ)先生の『四姉妹(しとらす)エンカウント』、完結となる最新巻が7月15日に発売決定！ また、先生のサイン会も開催されるので、参加したい方は下記の情報を要チェック。

『四姉妹エンカウント』7巻

発売日：7月15日(火)
定価：660円［税抜］(713円［税込］)
著者：大島永遠
発行：KADOKAWA

ついに完結

『四姉妹(しとらす)エンカウント』7巻が7月15日に発売!!



さらに!! 大島永遠先生のサイン会が開催されます

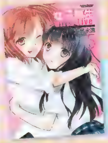
大島永遠先生サイン会

日時：7月27日(日)午後1時から
会場：芳林堂書店高田馬場店8階ホール
定員：50名様

『女子高生Girls-Live』5巻(アクションコミックス/コミックハイ！)と『四姉妹エンカウント』7巻(ファミ通クリアコミックス)の両方を、芳林堂書店高田馬場店にてご予約・購入いただいたお客様で、先着50名様のみ、サイン会にご参加いただけます。

! [illegible]

※整理券は配布終了している場合がございます。ご了承ください。



こちらの新刊もチェック!

『女子高生Girls-Live』5巻

発売日：7月10日(木)
定価：600円［税抜］(648円［税込］)
著者：大島永遠
発行：双葉社

注意事項

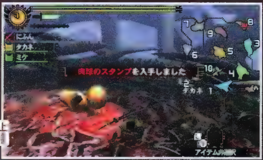
※整理券はいかなる場合(紛失、焼失、破損など)でも再発行いたしません。
※サイン会はお買い上げの2冊のみを対象に行います。お忘れの場合、再度ご購入いただくことになります。ご持参の色紙などにはいたしません。
※サインにはご購入された方のお名前を宛名として記入させていただきます。
※個人情報は、サイン会受付の目的以外にはいっさい使用いたしません。
※整理券・サイン本の転売は固く禁止させていただきます。
※いっさいの写真・ビデオ撮影・録音等の記録、配信行為は固くお断りさせていただきます。
※当日は、いったん芳林堂書店5階にお集まりいただき、開始15分前より8階ホールへ整理番号順にご案内いたします。
※スタッフの指示に反する行為があった場合には、参加をお断りすることもございます。

インフォメーション

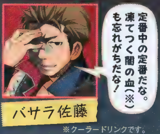
ファミ通モンハン族から、全国のハンターの皆さんへの依頼です！ ぜひご協力ください!!

『モンスターハンター』シリーズの“あるあるネタ”を大・募・集!!

全国のハンター諸君に緊急クエストです！『モンスターハンター』シリーズにまつわる“あるあるネタ”を募集します。プレイしたことがある人なら思わず「あるある」と言ってしまうようなネタをドシドシお寄せください！

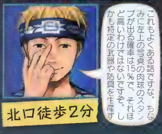


【例1】ホットドリンクを忘れる



※クーラードリンクです。

【例2】落とし物だと思ったらアイルーのやつだった



ファミ通.comからお気軽にご応募ください!

あるあるネタの募集は、ファミ通.com内で受け付けております。素敵なあるあるネタが浮かんだ方は、下記のURLにアクセスして、専用フォームからご投稿ください。ご投稿いただいたあるあるネタは、週刊ファミ通や関連書籍で採用されるかも!?

ご投稿いただく際の注意事項

・あるあるネタ募集の締切はとくに設けておりません。ただし、予告なく終了する場合があります。あらかじめご了承ください。
・投稿が掲載される際に、お名前(実名)の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。
・お寄せいただいた各投稿につきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・Webサイト・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

URL http://www.famitsu.com/sp/aruaru/

【訂正】 週刊ファミ通7月17日号(7月3日発売)の14ページおよび129ページで掲載した、プレイステーション4用ソフト『The Last of Us Remastered(ラスト・オブ・アス リマスタード)』BD版について、メーカー発表に誤りがあったため、誤った価格が記載されています。BD版の正しい価格は5900円［税別］(6372円［税込］)です。ここに訂正させていただきます。

今週の編集部

流行りゲー

ファミ通編集部で流行しているゲームを聞き込み徹底調査！ いまスタッフがハマっているタイトルは何だ!?

首位を獲得したのは!? ランキングが大変動！

話題の新作『ウォッチドッグス』が、初登場にして1位を奪取！ しかし、僅差で2位になった『フリーダムウォーズ』も、徐々にプレイヤーが増加中。今後のランキングの動向に注目しよう。

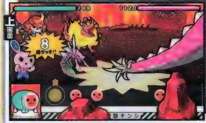
集計期間 6月24日～6月30日

順位	タイトル	人数
1	ウォッチドッグス Wii U、プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox One、Xbox 360/ユービーアイソフト/6月26日発売 ※Xbox One版は9月4日発売予定、Wii U版は発売日未定	9人
2	フリーダムウォーズ プレイステーション Vita/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア/6月26日発売	8人
3	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス ニンテンドー3DS/アトラス/6月5日発売	6人
4	ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア プレイステーション4、プレイステーション3、PC/スクウェア・エニックス/2013年8月27日発売	5人
5	太鼓の達人 どんとかつの時空大冒険 ニンテンドー3DS/バンダイナムコゲームス/6月26日発売	4人

Pick UP 今週の第5位

太鼓の達人 どんとかつの時空大冒険

ニンテンドー3DS/バンダイナムコゲームス/6月26日発売/4740円［税抜］（5119円［税込］）



［ゲーム概要］ 最新曲や定番曲を60曲以上収録したシリーズ最新作。演奏バトルをくり広げる"時空大冒険"モードは、RPG要素が盛り込まれてさらに進化。

"時空大冒険"モードで、仲間モンスターを集めるのが楽しすぎ！ どんちゃんの新たなコスプレ（着せ替え）にも注目です！（TEXT：イトウ事変）

ファミ通オリジナル 次号のファミ通も要チェック！

ダウンロードコンテンツ福袋がスゴい！

7月31日号（7月17日発売）は、注目タイトルのお役立ちダウンロードコンテンツがたっぷり収録！ [illegible] ひと足先にチェックしよう！

フリーダムウォーズ

オリジナルデカール第4弾

キャラクターの衣装などに貼りつけられる、ファミ通オリジナルデカール。自分だけのオリジナルデザインを作り出そう！

チェインクロニクルV

スターターキット

序盤から役立つ"成長のアルカナⅢ"5個と"スタミナの実"2個を、セットにしてお届け。主力キャラクターを一気に強化できる！

シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～

BGMパック

バトルやフィールドのBGMをカスタマイズできる、BGMパックが登場。作曲家の柳川和樹氏がアレンジした楽曲を楽しめる。

ファミ通のデジタル付録

『シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～』記事まとめ

これまで本誌に掲載された『シャリーのアトリエ』の記事をまとめて電子書籍化。プレイの前に、ゲームの情報をおさらいしよう。

第150回

4コマゲーム通信

ふぁみもん

まんが/酔co

時を経て



今週の元ネタ 『ゼルダ無双』

まさか、あの『ゼルダの伝説』が『無双』になるなんて！ 本当にセンセーショナルな発表でしたね。もし、1980年代から未来にタイムスリップした人間がいたら、にわかには信じられない事実だったんじゃないかと。だって、現代にいる私ですらビックリしましたから！ 8月14日の発売日が、いまから楽しみです。 （酔co）

［酔coネット］http://www.geocities.jp/tokyo_okina/

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

FAMITSU COLUMN

次長課長・井上聡の うわごとですので、ご勘弁



当コラムは自他ともに認める芸能界イチのゲームバカ、次長課長・井上聡が、血ヘドを吐かん勢いで遊び倒す"ゲームな日常"を切り取った戯言日記です。

めっちゃおもろそう!

どうもごきげんよう。



※撮影：井上聡

さて、先日発売されましたプレイステーション Vita用ソフト『フリーダムウォーズ』を買ってきました。体験版をやっていたので、何かしらの特典なり、引き継ぎなりがあるのかと思っていましたが、そういう類のことはいっさいなく、ホントに体験しただけになりました。これは、いまどきにしては珍しいなぁ……と、ちょっと驚いております。まあ、体験版は引き継ぐほどのボリュームではなかったのでいいのですが(引き継ぎはありませんが、プレイ特典の武器がもらえます)。

しかしこの『フリーダムウォーズ』、体験版を遊んだ限りでは話の内容が難しすぎて……というか、法律まがいの言葉がズラリと出てくるのでまったく頭に入って来なかったんです。なので、もう一度始めからやったほうが理解できると思うので、「**理解するチャンスをもらった**」と前向きにとらえています。

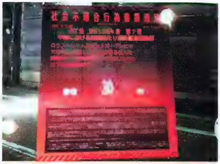
ですが、発売日にいつものゲーム仲間6人で集まってやってみましたが、全員が口を揃えて「……で、これってどういうことなの?」、「けっきょく、100万年をゼロにすればいいの?」、「何と戦っているの?」、「**さっきからずっと人を担いで運んでいるけど、ずっとこうなの?**」と、誰も理解できていません。僕だけが無知でバカだから理解できていないんだろうなあ～……と思っていましたが、そこにいた**大卒のヤツでも「まったく話がわからん!」**と言っていたのでやっぱり難解なんだと思います。みんなで協力プレイをしたくて集まったのに、けっきょくこの日は、「つぎに集まるときまでに、とりあえず話を理解しましょうか……」という課題を残して解散となりました。

基本的には、「え! なんで!? ダメなの!?」の連続で、何をやっても罰を受けてしまいます。



※撮影：井上聡

勝手に話しかけるだけで、20年の実刑を食らいますし、



※撮影：井上聡

10秒以上走っていると、こうやって30年食らいます。説明もそんなにしてくれないので適当に返事をしていると、何回も同じ罰を食らいます。始めのうちはビビりながらもドキドキするので楽しいのですが、何回もこの画面が出てくると、「**もういいや。100万年のままで……**」となりがちなので、これから始める方は気をつけてくださいませ。すべてが罰の対象なので、まともに動かせるようになるのは中盤～終盤になってからなんでしょうかね? ただ、そんな序盤さえ乗り切れば、**めちゃくちゃ楽しくなりそうな予感**はしています。

あと、戦闘はまったく難しくなく、すんなりと楽しめます。荊を駆使して、『進撃の巨人』のようにビュンビュン飛び回って爽快に戦えます。ただ序盤は、よくわからん人々を助けて目的ポイントまで担いで運ぶだけの作業なので、アイテムとか拾った武器などは全部納品して、減刑していったほうがいいような気もします。走って運んでいるときは方向転換がほぼできず、人々がどこかしら骨折してもおかしくないくらい壁に激突しまくりなので、そこも気をつけてください。

あ～早くみんなでやってみたいもんだな。



イラスト：荒井清和



伊集院光 接近につき ゲーム警報発令中

ゲーム四方山話の巻



ジメジメしてきましたねえ。部屋でパンイチでゲームに熱中していると、伸びたタマキンが短パンの裾からこんにちはする季節、皆さんいかがお過ごしですか？ 僕は相変わらず『マリオカート8』三昧なんですけど、あまりに完成されたシステムと普遍的なおもしろさに、書くことがなくなっちゃった。要は、タイムアタックの新記録とプレッシャーとの戦いですからね。タイムだけ書き換えて、毎週同じ文章のコピーアンドペーストで済んじゃう。カミさんにあきれられたり、イヌにジャマされたり、いっしょに遊ぶ友だちがいなかったりするのも相変わらずだし。ま、それじゃ読者様と編集部にウンコ虫扱いされるしねえ。

そんなわけで、『マリオカート』→ワールドカップ→『マリオカート』→ワールドカップ、週1で『ルーズヴェルト・ゲーム』の日々。でも最近になって、ワールドカップと『ルーズヴェルト・ゲーム』がなくなって、『マリオカート』ばかりの日々に逆戻り。しかし、『ルーズヴェルト・ゲーム』はおもしろかったなあ。こんなに毎週楽しみに日本のテレビドラマを観たのって、いつ以来だろう？ 織田裕二主演の『お金がない！』以来かな。観ていて思ったのが、「つぎの『パワプロ』のサクセスには、これのパロディが入るかな」ということ。『実況パワフルプロ野球'99』のたんぽぽ製作所の、野球しながら仕事しないと倒産しちゃうみたいなヤツ。立川談春師匠や香川照之さんの顔芸も入れてほしいな。野球部分とはまったく関係ないけど。そういえば、久々にこのコラムに『パワプロ』話を書いた気がする。配信されたシナリオ全部入りの、課金アイテムなしバージョンで発売しないかな。ソフト自体は、それなりにお高くても構わないんだけど。

さて、そんな中でのゲームに関する朗報は、『Diablo Ⅲ』の拡張パック情報。『Diablo Ⅲ』は、PC版の発売と海外でのPS3版発売から、日本でのPS3版の発売までずいぶんと待たされたんで、海外のゲームショウで試遊機なんかが出ていても、「遊べるのはまだずっと先なんだろうな。PS4版なんて、夢のまた夢だろうな」とか思っていたら意外に早く、8月21日に発売されるとか。僕からしてみたら、「サッカーのワールドカップのロシア大会だけど、やっぱ来年やるわ」と言われるようなもの。うれしい。ちなみに、正式なタイトルは、『Diablo Ⅲ（ディアブロⅢ） リーパー オブ ソウルズ アルティメット イービル エディション』。クソ長いねえ。PS4版にはPS3版のデータを引き継げるのかしら？ 引き継げるといいねえ（※）。

先日発売となったエッセイ集の4作目『のはなしし』が、お陰様で好評なのを受けて（ちょっと宣伝。でも好評なのは本当。ありがとうございます！）、週刊ファミ通編集部様から「そろそろ『僕とファミ通』の続巻、どうですか？」というお話をいただく。『もう出させないよ！ このウンコ虫』と言われるよりも100倍うれしいのだが、前作のときも途中で急に作業が滞り、たくさん迷惑をかけたので、自分から「やらせてください！ いついつから取りかかって、いついつまでに原稿を上げましょう！」と言うのが怖い。「自分からGOサイン出しといて、どうなってるんだよ、このウンコ虫!!」とか言われるだろうし。『Diablo Ⅲ』の拡張パックが出る前に取りかかるべきなのか……。

そうそう、Xbox Oneの日本での発売日も決まった。9月4日か。同日に『Dead Rising 3』と『Forza Motorsport 5』もリリースされる。『Evolve（エボルブ）』は海外で10月21日に出るけど、日本ではいつになるんだろう？ Wii Uの『スマブラ』は冬か……。いますぐ『ファミ通と僕』に取りかからないといけない。だって、確実に途中で執筆止まるもの。

今週の伊集院 ゲームやっててふと気がつくと、外が明るい季節。



金子ノブアキ

高まりまくるFPS熱!

以前から気になっていた、ベセスダ・ソフトワークスの『ウルフェンシュタイン:ザ ニューオーダー』の発売を受け、さっそくダウンロード版を購入。『ウルフェンシュタイン』シリーズといえば、FPSというジャンルを定義づけた金字塔的タイトル。遅ればせながら私金子もFPSにようやく慣れてきた、というかFPSの虜になりつつあるので、期待大でいざスタート!

本作の幕開けは、第2次世界大戦の真っ際中。オープニングからいきなり大迫力の空中戦。テンポよく進んでいく演出がすばらしいです。いやぁ、戦争って恐ろしい。緊迫した雰囲気と鳴り止まない爆音。大空に舞うものすごい数の戦闘機。銃撃戦に手汗全開。からの味方機への飛び移り大ジャンプ! つぎからつぎへと危機的状況が続きます。どうやらデスヘッドと呼ばれるナチスの基地へと向かっているらしい……とかなんとか言ってたら、味方機が不時着!ドカ――――――――――――ン!! ……ふぅ、生きてます。そんなわけで、なんとか上陸に成功。ここから加速するチュートリアルとともに白兵戦へ。さらにグイグイと引き込まれます。と、いきなり襲いかかってきたのは、なんか犬みたいなロボットみたいなすげぇ怖いやつ! 怖い怖い怖い怖い噛まれる噛まれる噛まれる噛まれる!!!! さっきまで泥臭さ全開の生々しい戦争ドラマだったのに、なんだよこの超ハイテク兵器は!! 意外な相手の急な襲撃に驚きです。それにしても、ここのナチスはどうなっとるんじゃい!

どうにかこうにか犬みたいな怖いやつを倒して、命からがら仲間と合流。武器を手に入れ、ロープを使って基地への潜入を試みる。と、ここでいきなり地面から敵が一! ん? 地面かと思ったら窓かい! 上下左右がひっくり返る錯覚。いやぁ、これは楽しいですね。敵が落とした武器やアイテムを倒しては拾い、倒しては拾い。この動作がくり返され始めると、「キタキタキタキタ――――!!!!」と盛り上がります。

敵の攻撃もさらに激化。二足歩行の巨大ロボットとかが出てきましたよ。怖いです。そしてまぁよく死にます。いわゆる覚えゲーですね。子どものころならコントローラを叩きつけていることでしょう。しかしオレはもう大人さ。何度でもやってやるわい(本当はピクピクきてます)。

ふう、ずいぶんと奥まで来たなぁ。ん? 何だここは? 実験室か? ……うおー! 人体実験だよ!! ナチスこえええええよ!! そしていよいよデスヘッドとご対面! いやいやこいつグロ過ぎエグ過ぎ。出ました出ましたマッドサイエンス。完全無欠のサイコ野郎です。極限の選択が迫られ、さらにそこから分岐したりと、やめどきが見つからん! しかしまだまだピンチは続く! ドカーン! ずどーん! うあああああ危ないいいいいい!!!!!!!! と、ここでおもむろに画面にクレジットが……。えー!! ここまでオープニングだったのかい!

とまあ、こんな感じですごいボリュームです。現代に問うオフラインストーリー重視型のFPS! うん、すばらしい!!

FAMITSU COLUMN

ロック界きってのゲーム兄弟がお送りする

SUPER KANEKO BROS. スーパーカネコブラザーズ



金子ブラザーズ

ともにロックバンド"RIZE"のメンバー。夏から秋にかけてのRIZEのLIVEですが、今回は関東だけでなく、北は北海道、南は福岡と、全国各地で開催予定となっております。LIVE会場や日時などの詳細は、公式サイト(欄外)でご確認ください。





KenKen

補正ダメ!ゼッタイ!!

先日、ふと空いた時間でいろいろなゲーム情報を調べていたところ、だいぶ前に気になっていた『レイニーウッズ』が、『レッド シーズ プロファイル』という名前で、かれこれ4年も前に発売されていることを知ったKenKenさん(日焼けでうっかり瀕死中)。「これは買わねば!」と息巻いたのですが、近所のゲーム屋さんを5軒ほど探してもどこにも置いていない。しかたなくネットショップで購入しようとしたのですが、私の目に飛び込んできたのは、"新品12000円から"という信じられない文字。そもそもこの『レッド シーズ プロファイル』というゲーム、とあるレビューでは10点満点中2点という酷評を受け、かたや別のレビューでは10点満点で大絶賛されるというドンシャリぶり。ネットの評価を見ても、モーゼが海を真っぷたつに割ったような意見の割れっぷり。なんかあまりの割れっぷりに、ギネスブックに申請までしているらしい(どんなギネス記録だよ)。しかも、ミステリーアドベンチャーゲームという、私がいちばん好きなジャンルなので、これはもう即購入!! ……と言いたいところですが、カイジばりのギャンブル感のある買い物に、ふだんはゲームに対するお金は惜しまないKenKenさんも、目の前の"12000円"の文字に、購入ボタンを押そうとする指が止まる。「うーむ。これを買ったとして、もしも僕が2点側の人間だったらどうしよう……」と考えてみる。そもそも、定価の倍近い12000円を払ったことによる"12000円補正"が発動して、正確な評価なんかできるのか? と。奮発してすんげー高いキャビアを買ったら、いくら頭の中に「これ生臭い塩じゃね?」とよぎっても、絶対に認めない感じ。夢のマイホームを一大ローンで買ったら、毎晩寝室に半透明の血だらけの女の人が出てきても、「大丈夫。ちょっとアグレッシブなお隣りの奥さんが毎晩遊びに来ているだけさ」って思い込む、あの感じです。でも、ココはミュージシャン界のゲーマー代表としては悩んではいられないと、ついにポチッ。購入!!

1週間ほどでソフトが到着。PS3を起動して、いざプレイ! 最近はずっとPS4ばかりだったので、久々のPS3です。PS4のDUALSHOCK 4に慣れてしまったせいか、コントローラの小ささと、持ち慣れなさに驚く!(笑)。PS4が発売されるまでは、当たり前のように使っていたコントローラだったのに。まあ、それほどDUALSHOCK 4が使いやすいんでしょうね。

それはさておき、いざゲームが始まると、「あ、あれ? PS3ってこんな画質だったっけ……? PS4から戻るのは、もうきびしいのか?」という、画質に対する疑問に続いて、「あ、あれ? オ、オバケ? ゾンビ……? え、えっと……? そっち系なの? 殺人事件を解決するのが目的って書いてあったんだけど……。あ、ホラーだ! ホラーゲームだよこれ!!」。

超怖がりで、オバケやホラーが大の苦手なKenKenさんは、PS3の電源を切り、「よし、エロ本を買いにいこう!」と、下北沢の街に消えたとか消えなかったとか……。

ゲームのムズカシイ話 Vol.51

このコラムでは、ゲームのハードとソフトに関する業界トレンドをやさしく、ときにムズカシくお話ししていきます。





西川善司
(にしかわぜんじ)
Profile
デジタル機器やグラフィクス技術などの最新動向を探求し続ける、テクニカルジャーナリスト。
西川善司氏のBLOG
(善)力疾走
http://www.z-z-z.jp/BLOG/

ゲーム機とハードディスク

前回から引き続き、ゲーム機の記録デバイスに関する話題をお届けしたい。

ゲーム機とHDDの歴史

現在、ゲーム機には当たり前のようにハードディスクドライブ(以下、HDD)が搭載されている。初めて本体に内蔵したのは、初代Xbox(2001年)で、当時はデスクトップPC用の3.5インチサイズ、容量は8ギガバイトだった。その後、2003年にプレイステーション2(以下、PS2)用のネットワーク接続周辺機器として"PlayStation BB Unit"が一般に発売され、こちらは40ギガバイトの3.5インチHDDを採用。その後、Xbox 360(2005年)やPS3(2006年)では、ノートPCなどに使われている2.5インチの20ギガバイトや60ギガバイトのHDDを標準搭載した。Xbox 360やPS3の世代ではHDDが標準となり、足りないメインメモリーをHDDに肩代わりさせる"仮想記憶"が利用できるようになった。なお、2013年に登場したPS4とXbox Oneでは500ギガバイトの2.5インチHDDを標準搭載し、HDD非搭載のモデルは存在しない。

HDDってどんなもの?

HDDは、製品としては平べったい直方体の箱の形をしているが、中には"プラッタ"と呼ばれる円盤型の板(ディスク)が1枚〜数枚内包されていて、データはこのディスク上に記録される。前述したHDDのサイズを表す2.5インチ、3.5インチとはこのプラッタの直径サイズに相当するが、厳密なプラッタ直径はHDDの機種ごとに異なる。

前回、フロッピーディスク(FD)を取り上げたが、フロッピーには"柔らかい"という意味があり、その対義語となる"堅い(Hard)"ディスクとして"ハードディスク"という名称になったと言われる。実際、初期のHDDのディスクには、アルミが採用されていた。なお、近年のHDDでは、軽量性に優れたガラス板を採用するほうが主流だったりする。

HDDのプラッタ上にはコバルト、クロム、タンタルなどからできた磁性体が塗布されている。磁性体とは、磁石で言うところのS極状態とN極状態を保持することができる材質のこと。HDDでのデータの書き込みは、電磁石に相当するヘッドユニットでプラッタ上の磁性体に磁気を与えて、磁性体のS極状態とN極状態を書き換えることで行う。簡単に言えば、磁気のS/N状態で情報の0と1を表す仕組みを採用しているのだ。

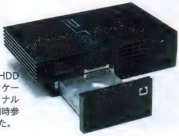
HDDの大容量化は、磁性体に記憶させるS/N状態をいかに微細化できるかの歴史と言ってもよく、最初期のHDDではS/N状態をディスクの水平面上に展開して記録を行っていたが、最新のHDDではディスクの断面上(垂直状)に記録させることで高密度化している。HDDは、1990年代以降、幾度となく

ゲーム機のHDD標準搭載

じつは、2005年に発売されたXbox 360は、20ギガバイトのHDDを搭載したモデルと、HDDなしのモデルが存在した。このため、PS3とXbox 360向けにマルチプラットホーム展開された初期タイトルの一部は、Xbox 360で動作させる際に、HDDなしでも動作させるための設計に苦労したという裏話がよく聞かれた。しかし、時代が進み、HDD搭載は当たり前という風潮になり、最後期のXbox 360タイトルの中には、HDD必須のタイトルもふつうにリリースされるようになった。



●Xbox 360のハードディスクユニット。発売当時は20ギガバイト程度だった容量も、最後期には320ギガバイトのものまでがリリースされた。初期モデルはHDDユニットを本体上面に合体させる方式で、後期モデル(左写真)はHDDユニットを本体底面部に挿入させる実装方式に変わっている。



●PS2用に発売されたPlayStation BB unitは、HDDユニットとネットワーク機能(LAN機能)を1パッケージにしたような周辺機器だった。おもに『ファイナルファンタジーXI』を始めとした、MMO(多人数同時参加型オンライン)RPGをプレイするのに利用された。

HDDの中身

右は2.5インチシリアルATA接続モデルのHDDユニットの透視イメージ。図中の円盤が、データを記録するプラッタ。下部にある細長い爪のようなものが、読み書き用の磁気ヘッド。この写真では、磁気ヘッドがプラッタから退避しているが、実際の読み書き時にはこの磁気ヘッドがプラッタ上に移動する。



※図は株式会社アイ・オー・データ機器が作成したイメージ。

キロ、メガ、ギガ、テラ

キロは1000、メガは100万、ギガは10億、テラは1兆を表わす言葉。それぞれ1000倍ずつの比になっていて、たとえば1テラバイトは、約1000ギガバイトのこと。コンピューターの世界以外でも、1キロワット(1000ワット)、1メガトン(100万トン=10億キログラム)などと使われる。

「物理的な原理限界が来る」と言われてきたが、実際のところ、もうしばらくは進化が見込まれており、この後5〜10年くらいは順当に容量が増えていきそうだ。その下支えとなる技術には、"熱アシスト記録"と"ビットパターン記録"というものがある。

1台のHDDで容量40テラバイトを実現する基礎技術

HDDは、プラッタ上の記録密度(単位面積あたりの容量)を上げていくことで大容量化を実現していくわけだが、記録密度を上げるということは、1データあたりに割り当てられる磁性体の分子の数が少なくなるということだ。磁性体分子の数が少なくなると、S/N磁力の保持力が弱くなってしまうのは想像がつくだろう。そこで、より強力な磁性体を用いればどうか……ということになるのだが、今度は磁性体の保持力が高すぎて、従来の電磁石ヘッドの磁力パワーでは書き換えられないという問題が出てくる。

ところが、磁性体には、熱を与えると保持力が弱まる特性がある。そこで、電磁石ヘッドで磁性状態を書き換える箇所を、何らかの手段を使って加熱できれば、プラッタ上にさらに強力な磁性体を使っても書き換えることができるはず。この考えかたが"熱アシスト記録"技術である。熱アシスト記録技術の実現法として、来年にも実用化が始まると言われているのが、電磁石ベースの磁気ヘッドに超微細なレーザー発信器を組み込む手法だ。TDKは、2013年に数十ナノ(ナノは10億分の1)メートル四方の領域にレーザーを当てる技術を発表した。Blu-ray読み取り用レーザーのビームスポットの約10分の1に相当する小ささで、この技術を使えば、超局所的に数百度にまで加熱することができるという。

さて、熱アシスト記録がHDDのヘッドの技術革新だとすれば、プラッタの構造上の技術革新も進められている。プラッタ上に記録されているデータとは、実質的には磁力のS/N状態パターンが並んでいる状態に相当する。記録密度が上がれば、保持されている"あるS/N状態"と隣接する"別のS/N状態"との距離が近づくので、高密度化が進んでいくと、たとえば"S・N・N・S"と記録されているのに"S・N・S"と間違えてしまう可能性が出てくる。逆に言えば、そう間違えないように設計できる記録密度が、HDDの容量限界であるとも言える。そこで、プラッタ上に微細な凹凸段差を作って、立体的な記録構造にすることで、S/N状態が高密度に並んでも誤認しにくくする工夫が考案された。これが"ビットパターン記録"技術だ。

この技術の片方、もしくは両方が製品レベルで実用化されることにより、HDDの容量は、2020年ごろには1台で20〜40テラバイト(現在の5倍から8倍に相当)の容量のものが登場すると言われている。

■ハードディスクのインターフェースの変遷

HDDとコンピューター(ゲーム機)とを接続するインターフェースも、時代の移り変わりとともに地道な進化を遂げてきている。HDD自体の外観はそれほど変わってはいないが、むしろインターフェースのほうにドラスティックな変化が見られるのだ。一般ユーザーにHDDが普及し始めた1980年代前半は、現シーゲート社が開発した"SASI"(サジー)が、多くのPCに採用されていた。1980年代後半には、このSASIをベースにして、HDDはもちろん、スキャナーなどHDD以外の周辺機器までを汎用的に接続可能に拡張した"SCSI"(スカジー)が台頭する。SCSIのデータ伝送速度は、徐々に引き上げられて毎秒320メガバイトまで高められ、とくにビジネス用途では主流のインターフェースになった。

しかし、SCSIは当時としては高度なインターフェース規格で、そのぶん高価であったため、PC用のHDD接続用インターフェースとしては、同じころ誕生した簡素な仕様の"IDE"規格のほうが一般ユーザー向けに普及してしまう。初代Xbox用HDD、PlayStation BB Unit用HDDはこのIDE規格ベースのものであった。

その後、汎用周辺機器接続にはUSBインターフェースが主流の座を獲得し、SCSIは衰退。HDD接続用インターフェースとしてはIDEの後継となる"シリアルATA"が規格化され、これが現在のPC用、ゲーム機用のHDD接続インターフェースの主流となっている。ちなみに、Xbox 360、PS3、PS4、Xbox OneのHDDはすべてシリアルATA接続のものだ。



次回は、7月31日号(7月17日発売)に掲載!

ぐんま特集

全銀河を震撼させたらしいあの超大作が、ニンテンドー3DSに登場！ 群馬のことをよく知らない記事担当が、その魅力に迫る!!

こすればこするほど ぐんまが世界に

ゲームの流れを4コマで説明するとだいたいこんな感じです

群馬がちょっと好きになる！





3DS	PUMO	6月25日配信開始	463円[税抜]（500円[税込]）	
	ジャンル	シミュレーション	テイスト	育成
	通信機能		プレイ人数	1人
			CERO	全年齢対象
	ダウンロード専売			



広島で生まれ、いまは東京で暮らしている僕が、なんで群馬とかいう未開の地（失礼）にちなんだゲームを紹介することに……。なんて、最初は思っていました。こんにちは、ライターのジャイアント黒田（くろだ）です。群馬への興味がゼロだった僕が『ぐんまのやぼう for ニンテンドー3DS』をプレイしたところ、草津温泉（じつは群馬）に行きたいと思えるくらいには群馬が好きになりました。そんな本作の魅力を紹介！



『ぐんまのやぼう』の生みの親 RucKyGAMES氏

スマートフォンアプリに続き、ニンテンドー3DS版もリリースすることができました。ニンテンドー3DSのメニュー画面で、マリオなど有名キャラクターのアイコンの横に本作の群馬県アイコンが並ぶと、何だか不思議な気持ちになりますね。皆さんもダウンロードして、群馬アイコンを置いてください。

プレイする際は、栃木と茨城から制圧するのがオススメです。やっぱり、この両県は群馬のライバルですから（笑）。そうしてG（ゲーム内通貨のGUNMA）が貯まったら、関東を手中に収めるのがいいと思います。気軽に遊べますので、ぜひプレイしてみてください。

『ぐんまのやぼう』はだいたいこんなゲーム iOS＆Android向けのアプリの移植作。ねぎやこんにゃくといった特産品を収穫し、ゲーム内通貨のG（GUNMA）を貯めて各都道府県を制圧。世界を群馬にするのだ。

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

羽ばたく！



群馬を愛する群馬県民からの応援コメント

声優 田中敦子さん

群馬県前橋市出身。ニンテンドーeショップで公開中の本作のPR動画で、ナレーションを担当している。スマートフォン版の『ぐんまのやぼう』では、世界制圧を達成したとか。

ニンテンドー3DS版『ぐんまのやぼう』のリリース、本当におめでとうございます！　ある日突然、TwitterのHOTワードに出現した群馬県。「群馬にいったい何が」と不思議に感じていたら、なんと日本中が群馬県に。いつかはやると思っていましたが、これで"勝手にぐんま大使"を名乗る私も鼻が高〜い！　皆さんも、ぜひ『ぐんまのやぼう』を楽しんでね！



群馬と縁もゆかりもない静岡県民からの応援コメント

一木千洋さん

3代目ゲーマーズエンジェルのひとりとして活躍。静岡県出身だが、スマートフォン版の『ぐんまのやぼう』をプレイしており、とくに、ミニゲームのすごろくがお気に入りとのこと。

世界中の人が群馬県の虜になったゲーム『ぐんまのやぼう』のニンテンドー3DSでのリリース、おめでとうございます！　私はアプリ版を事務所のマネージャーに薦められて遊びましたが、見事にハマり、世界を群馬にしてニヤニヤしていました！　市町村カードを手に入れることにも情熱を注ぎましたね〜。本作でも、隅々まで群馬にします!!



こするのは嫌いじゃありません（意味深）

他県の制圧に必要な"G"は、画面をタッチペンでこすり、特産品を収穫することで貯まります。スマートフォン版では再収穫までに時間がかかりましたが、本作では一瞬で復活。そのため、ずーっとこすっていられます。あ〜、こするのは気持ちいいな〜……。あれ？　何のためにこすってたんだっけ？

➡収穫時の"GUNMA"表示に合わせて「グンマ！」という声が。グンマ！

こすればこするほど群馬がデカくなる！



こんにゃくを手に銀河へ飛び出せ

かつてないほど下画面をこすっていたら、10分程度で日本を制圧完了。「え、もう終わり？」と油断したのもつかの間、今度は世界が相手です。しかも、制圧に必要なG（GUNMA）が数十万から数百万と、日本とはケタ違い。さすが、世界は手強い。再び下画面をこすり続けて世界を制圧すると、舞台は宇宙へ。世界だけではなく、宇宙まで手中に収めようとする、群馬県民の野望に脱帽！



制圧は続くよどこまでも

⬅⬇宇宙を制圧しているとき、ふと群馬県出身の女性宇宙飛行士、向井千秋さんが脳裏によぎる。彼女も、故郷の群馬に思いを馳せながら、広大な宇宙へと旅立ったのでしょう（たぶん）。

銀河をぐんまに！



ここにハマる！ 市町村カードを集めて楽しいの？ 楽しいんです！

貯まったGは、全国の市町村カードを引くのにも使えます。**市町村カードは、その名の通り各都道府県の市町村をカード化したもの。都市の規模によってN、R、SSなどのランクがあり、カードを引くことで、収穫できる特産品が増える**のです。ただ、カードは本当に都道府県の形が書いてあるだけなので、「べつに引いてうれしいもんでもなかろう」なんて思っていたんですよ。そう、僕の出身地である広島県のカードを引くまでは。知っている場所が出てくると、「広島市は、やっぱりSSSランクかー」とか、「尾道市にラーメン食べにいったなー」とか、いろいろと感慨深いものが。ただ、どうしても引きたいカードが出ない……。それはもちろん、**生まれ故郷の福山市**です。福山が出るまでと決意してカードを引くものの、出るカードはランダムのため、まったく引けず……。Gも底を尽きかけ（と言っても、すぐ貯まるんですけど）、あきらめかけたそのとき、ついに出ましたよ!!　たぶん、『ぐんまのやぼう』を遊んでいて、いちばんテンションが上がった瞬間です。まさか、**女の子以外のカードを引いて、テンションが上がる日が来ようとは……**。『ぐんまのやぼう』恐るべし。



148ページでは、RucKyGAMES氏が群馬について語る！



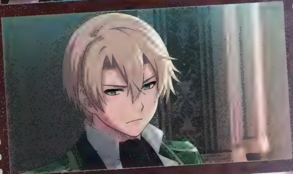
最新情報

内戦が激化していくエレボニア帝国で暗躍する、謎の結社《身喰らう蛇(ウロボロス)》。その中軸を担う、リィンたちの“壁”となる存在が明らかに！



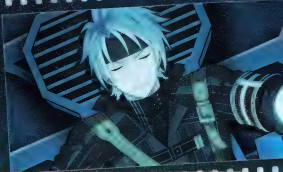












オープニングカットを本邦初公開！

テレビCM第1弾(※1)に引き続き、待望のオープニングカットがついに公開されたぞ！ 各キャラクターの、より緊迫感を増した表情に注目だ。

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡Ⅱ

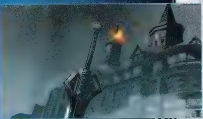
センノキセキⅡ

プレイステーション ヴィータ Vita / PS3	日本ファルコム	9月25日発売予定 価格は備考欄参照	
ジャンル	RPG	テイスト	ファンタジー
通信機能		プレイ人数	1人
		CERO	12歳以上対象
PS Vita版は6800円[税抜](7344円[税込])、限定ドラマCD同梱版は7800円[税抜](8424円[税込]) PS3版は7800円[税抜](8424円[税込])、限定ドラマCD同梱版は8800円[税抜](9504円[税込])			

日本ファルコムの大人気RPG『軌跡』シリーズの最新作にして、シリーズ間の歴史をつなぐ役割を担う本作。舞台となる、エレボニア帝国を襲った動乱の果てに待つものとは……!? 今回は、サブキャラクターのひとり、アルフィン皇女や、《身喰らう蛇(ウロボロス)》の重要人物たち、そしてさらにパワーアップしたバトルシステムの情報をお届け。

Story ストーリー 水面下で進む《幻焔計画》

大貴族を中心とした“貴族連合”によるクーデターにより、大混乱に陥ったエレボニア帝国。主人公のリィンたちは動乱に巻き込まれ、散り散りとなってしまう……。クーデターの裏では、大陸中で暗躍する結社《身喰らう蛇》による、ある計画が進められていたのだった。



獅子の身中に

※1……6月26日より公開されたテレビCM。『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ(センノキセキⅡ)』公式ホームページで鑑賞可能。

 ※写真はプレイステーション3版の開発中のものです。



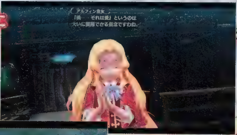
アルフィン皇女（アルフィン・ライゼ・アルノール）

声：佐藤聡美（さとうさとみ）



15歳。現皇帝の娘にして、皇太子の双子の姉。可憐な容姿で国民から絶大な人気を誇る一方、腹違いの兄オリヴァルトに似たのか、気まぐれでいたずらっぽい性格をしている。動乱で安否が長らく不明だったが、ある出来事からリィンたちに深く関わることに。

兄同様の独特すぎる美意識に周囲の人物たちもタジタジ？



➡彼女は兄であるオリヴァルト皇子（オリビエ）と同じ信念(!?)を持つ、変わった性格の人物。その独特すぎる言動で、周囲の人間を困らせては、その様子を楽しんでいる。

美少女たちのいいシーン？



⬅リィンの義妹、エリゼはアルフィンの親友。そんな彼女の"いいシーン"とは……？

ある出来事がきっかけでリィンたちのもとへ



➡動乱の中、行方知れずだったアルフィンは、リィンたちと対面することになる。どうやら彼女は、トールズ士官学院の"第三学生寮"にいるようだが……。

Keyword キーワード

アルノール家

エレボニア帝国の皇帝家で、現皇帝はユーゲント・ライゼ・アルノールⅢ世。1000年以上続く名家で、帝国内では絶大な権力を誇る。近年、宰相のオズボーンに政権を委ねたことで、革新派の台頭と貴族派の反乱を招いてしまう。しかし、作中で皇帝は聡明さをうかがわせており、その行動には理由がありそうだ。



優雅なる一族が秘めし思いは……？

巣食う"蛇"の見えざる毒牙

軌跡のチシキ　**オリヴァルト伝説**　トールズ士官学院の理事長にして、現皇帝の長男という超大物、オリヴァルト皇子。そんな彼のキャッチフレーズ（自称）は、"愛を求めて旅をする、不世出の天才にして漂泊の演奏家"というもの。シリーズでも傑出した長さだ。このあたりにも、彼の大物ぶりが表れていると言えよう。

世界中で暗躍を続ける



《劫炎》のマクバーン

声：諏訪部順一（すわべじゅんいち）



うだうだ問答するのは面倒だ——とっととかかって来な

《幻焔計画》遂行のためやってきた、結社の執行者"No.Ⅰ"で《劫炎》の異名を持つ。つねにダルそうにしているが、その実力のほどは、執行者の中でも最強クラスだと言われている。リィンの内に眠る"獣じみた力"の正体について、何か気づいているようなのだが……。



⬆マクバーンの力は、結社の使徒第七柱《鋼の聖女》アリアンロードに匹敵するという噂。つまり、最強ということ？

Check! チェック 《身喰らう蛇（ウロボロス）》と貴族連合の関係は？

本作において、結社《身喰らう蛇》と貴族連合軍というふたつの勢力は、リィンたちの前に立ちはだかる"敵"だと想定される。ほぼ同じタイミングで活動を開始した彼らだが、お互い協力しているなどの相関関係はあるのだろうか？ 前作で起きた貴族派がらみのある事件で、帝国軍人のクレアから結社の関与を尋ねられた"執行者"のシャロンは、「いつもとおなじ"戯れ"でしょう。いまはまだ、ですけれど」と答えていたが、その真意とは？

圧倒的すぎる実力ゆえに溢れ出る底知れない自信





⬆➡念じるだけで、"焔"を自在に操れるというマクバーン。前作以来、数々の激戦をくぐり抜けてきたリィンたちさえ、子ども扱いだ。



⬅自己紹介前は、"ダルそうな男"と言われるほどやる気のないマクバーンだったが、手強そうなクレアを見て少しだけやる気になる。

Keyword キーワード 《幻焔計画》

結社が進める"オルフェウス最終計画"の第2段階。『空の軌跡』シリーズでは、その前段階にあたる"福音計画"が行われ、古の至宝《輝く環》の入手に成功した。そして幻焔計画が始まった『碧の軌跡』の時点では、失われた《零の至宝》に対して結社が興味を示していた。



⬆結社の最高幹部であるクロチルダたちが準備を進めてきた計画が、本作でついに発動する！

軌跡のチシキ **アリアンロードの強さ**

『碧の軌跡』では、鉄機隊およびアリアンロードと戦うイベントが存在する。とくに、アリアンロードの強さは『空の軌跡FC』のロランス少尉と並び、シリーズ最強クラス。回避を高めたり、完全防御を利用しなければ勝つことは難しい（負けても物語は進行する）ほどなのだ。

結社の刺客

謎の結社《身喰らう蛇(ウロボロス)》が誇る実力者たちが、ついにその姿を現し始める！『碧の軌跡』でクロスベル自治州での役目を終え、エレボニア帝国に活動の場を移した彼らが、本作で目指すものとは？





Keyword キーワード

《鋼の聖女》アリアンロードと鉄機隊



アリアンロードは、達人揃いの結社においても、最強クラスと目されている存在。そんな彼女が、どこからか見出した少女たちを"戦乙女"として鍛え上げ、戦闘部隊として組織したのが《鉄機隊》だ。ひとりひとりがアリアンロードに対して強い忠誠心を示しており、さらには"執行者"に匹敵する高い戦闘力を有しているぞ。

アリアンロードへの溢れ出る忠誠心



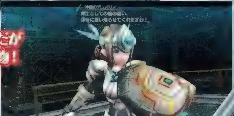
➡アリアンロードを盲信するデュバリィ。その姿は、さながらアイドルの親衛隊のようである。ほっこりさせる一面だ。

結社の人形兵器を率い行く手に立ちはだかる



⬅結社よりも、アリアンロードのために働く彼女だが、れっきとした結社の一員である。人形兵器とともに襲い来る！

トボけた性格だがその実力は本物！



➡ややヌケた部分もあるが、シリーズ屈指の強敵だった《剣帝》に迫ると言われるスピードを誇る。

《神速》のデュバリィ

声：大空直美(おおぞらなおみ)

剣士としての格の違い
存分に思い知らせてくれますわ！

結社の使徒第七柱、《鋼の聖女》アリアンロード直属の戦闘部隊《鉄機隊》の筆頭隊士。圧倒的なスピードを誇り、《神速》の異名を持つ。アリアンロードに心酔しているが、その忠誠心ゆえにやや感情的になりやすく、それが原因で思わぬミスを招いてしまうことも。

Check! チェック

アルゼイド家への対抗心!?



《Ⅶ組》のひとり、ラウラの実家であるアルゼイド家に対し、妙な対抗心を抱いているデュバリィ。250年前にサンドロットが率いていた鉄騎隊で、ラウラの先祖が副長を務めていたからなのか、それとも、現当主のアルゼイド子爵が当代一の実力者だからなのか？

軌跡のチシキ **鉄機隊のメンバーたち** アリアンロードが率いる鉄機隊のメンバーは、『碧の軌跡』にも登場している。デュバリィのほか、弓を操り正確無比な狙撃を行う《魔弓》のエンネアや、武人らしい振る舞いが特徴のハルバード使いで、ラウラと同じ技を使う《剛毅》のアイネスといったメンバーがいる。

さらに奥深さを増したバトルシステム

バトルのカギを握る"戦術リンク"システム。その中核となる、"リンクアビリティ"がパワーアップしたぞ。さらに、必殺技"Sクラフト"も、新たに5人ぶんを公開！

上位ランクのアビリティを追加

リンクアビリティ

リンクアビリティは、"戦術リンク"を結んだパートナーとのあいだで、さまざまな効果が自動的に発動するシステム。パートナーとの絆の強さに応じて"リンクレベル"が上昇し、より多くのリンクアビリティが発動するようになる。なお、前作ではリンクレベルの上限は5までだったが、本作では上限が5以上に！ リンクアビリティは、さらに役立つ要素となりそうだ。





パートナーを傷つけられた怒りが戦うための内なる力を呼び起こす

↑➡パートナーが攻撃されると、自分自身のCPが75上昇。CPはクラフト(技)発動に必要だが、溜めるのは難しい。



↑敵の体勢を崩すと発動できる"追撃"のダメージが通常の1.5倍となり、さらにSPD(素早さ)を50%も下げる。

スケールのインフレが止まらない！

Sクラフト

前回に引き続き、パーティーキャラクターたちが持つ最強の必殺技"Sクラフト"を紹介しよう。前作から登場するキャラクターにも新たな技が用意されており、それまでの技をしのぐ圧倒的な規模の演出が楽しめる。そのスケールは、もはや惑星内には収まらず、なんと宇宙まで飛び出してしまうほど。演出が派手になっただけでなく、その威力も大幅にアップしているぞ！





エリオット

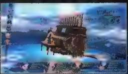
Character

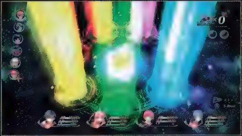
S-CRAFT

レメディオラトリオ

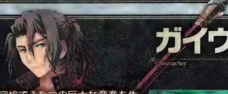
澄み渡った青空に、突如パイプオルガンが出現し、エリオットが演奏を始める。すると、周囲に色鮮やかな7つの光が発生しフィールドを包む！ 仲間全体を癒やす回復技だ。







←世界を司る"七耀"の光が、傷付いた仲間を回復してくれるのだ。ピンチに陥ったときに使いたい。



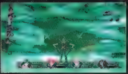
ガイウス

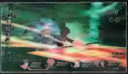
Character

S-CRAFT

イクスペルランサー

十字槍でふたつの巨大な竜巻を生み出しながら、相手に突進して無数の斬撃をお見舞いする。さらに、ボロボロになった相手に竜巻が襲いかかり、完膚なきまでに叩きのめす！







←風と斬撃の恐るべきコンビネーション！ 攻守にすぐれた能力を持つガイウスが、さらに強く……。

軌跡のチシキ **使徒の正体は？1** 『軌跡』シリーズ6作品(『那由多の軌跡』は除く)を重ねてもなお、あまりに多すぎる謎を抱えている組織、結社《身喰らう蛇》。その中心メンバーとなる"使徒"は7人いるのだが、現在のところ正体が判明しているのは、そのうちの4人のみである。

Check! チェック

リンクレベルを上げるには？

リンクアビリティは、リンクレベルがアップするごとに修得可能だが、リンクレベルを上げるにはリンク経験値を獲得していく必要がある。おもな獲得方法は以下の3つ。とくに、絆イベントを起こすと大量のリンク経験値が得られるぞ。会話も楽しめるので、まさに一石二鳥。

《リンク経験値を上げる方法》

- 戦術リンクを結んだパートナーどうしで戦闘に勝つ
- 絆イベントを起こす
- 騎神戦でのパートナーとして選択する

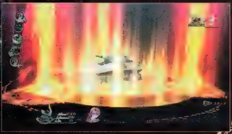


騎神戦のパートナーにも特典が……

➡本作から本格導入された、"騎神戦"のパートナーに選んだキャラクターにも、リンク経験値が入るのだ。

絆イベントを起こして経験値大量ゲット

⬅文字通り、仲間との絆を深める絆イベント。バトルの100倍以上ものリンク経験値を入手できるぞ。



堅守



仲間を"守りたい"と思う心が かばう力を究極まで引き上げる

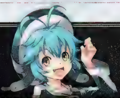
⬅⬇パートナーが攻撃されると一定確率で発動し、代わりに攻撃を受ける。しかもダメージは通常の10分の1に！



ブーストアーツII



⬆ブーストアーツの強化版。パートナーが攻撃アーツ（魔法）を使うと一定確率で発動し、ダメージを1.5倍に引き上げる。



ミリアム

Character S-CRAFT

ギャラクシィカノン

相棒のアガートラムとともに衛星軌道まで舞い上がり、さらにアガートラムを巨大なカノン砲に変形させる。そしてその台座に乗り込み、地上を超威力のレーザーで狙い撃ち！







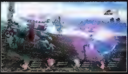
⬆はるか上空から狙いを定めて、超威力のレーザーを照射。宇宙からの一撃に、敵はなす術なしである。

サラ

Character S-CRAFT

ノーザンイクシード

全身に紫色の雷をまとい、稲妻のごときスピードで敵を強襲。銃と剣で連撃を加えたうえ、トドメに全力の斬撃をお見舞いする、無情なまでに強力なサラの奥義なのだ。







⬆《紫電》という異名そのままの、電光石火の一撃をくり出す！ その強さは、まさに鬼神と言えよう。

シャロン

Character S-CRAFT

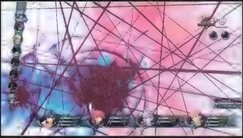
秘儀・死縛葬送

両手から放った鋼糸を、生き物のように動かして敵集団を拘束。吊り上げられた相手は、手にしたダガーで無残に斬り刻まれる……。まさに死を呼ぶ恐るべき秘儀である。









⬆シャロンによって、赤く染め上げられた景色。食らった敵のほうがかわいそうに思えるほどです……。

最新情報

発売まで約1ヵ月となり、詳しいゲームシステムが明らかになってきた。新登場のキャラクターやステージにも注目!!



ZELDA™ 無双

ウィー ユー Wii U	コーエーテクモゲームス 8月14日発売予定 7389円[税抜]（7980円[税込]）		
	ジャンル アクション	テイスト ファンタジー	
	通信機能	プレイ人数 1～2人	CERO 12歳以上対象
	ダウンロード版は6463円[税抜]（6980円[税込]）、プレミアムBOXは10800円[税抜]（11664円[税込]）。プロデューサー 鯉沼久史、早矢仕洋介、スーパーバイザー 青沼英二、開発 ω-Force、Team NINJA		

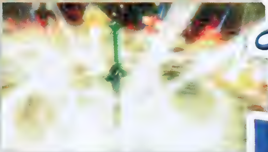
ファミ通チョイス

世界より降臨す!!

『ゼルダの伝説』シリーズに登場するキャラクターたちが、敵兵をバッタバッタとなぎ倒す『無双』アクションをくり広げるコラボレーション作品『ゼルダ無双』。今回は、『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』のファイを始めとする登場人物たちが、本作の世界でも活躍することが判明した！

その身を剣に変えて戦う！





⬆➡踊るような身のこなしで戦うファイ。宙を滑るように移動し、みずからを剣の姿に変えて、敵を斬り裂いていく。



ファイ 女神の剣に宿る精霊

使用武器 天剣

スカイロフトの象徴である女神像の奥に納められた、"女神の剣"に宿る精霊。豊富な知識と高度な分析力を持ち、剣を手にした者に知恵や助言を授ける。ファイ自身が剣の姿になって戦うほか、勇者が宿したという、3つの聖なる炎の力も操る。

シリーズのファイは?

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』に登場。その役どころは、選ばれし者を導くために女神ハイリアが遣わしたとされる、女神の剣の精霊。感情がなく、機械的に物事を判断するが、リンクに対しては気遣いを見せる。



⬅リンクのことを「マスター」と呼ぶ。感情がないせいなの

『スカイウォードソード』の



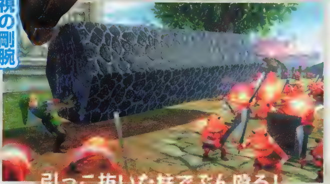
リンク

パワー重視の剛腕

使用武器 グローブ

リンクの3つ目の使用武器はグローブ。チェーンハンマーとパワーグローブがセットになった、重量級の武器を巧みに操る。





引っこ抜いた柱でぶん殴る！

⬆⬅パワーグローブを使って、重たいチェーンハンマーを振り回す。さらに、ハンマーを手放して、柱やツボ、敵などを持ち上げることも可能！



『ゼルダの伝説 風のタクト』のタクトが武器になった！



⬆➡タクトの力で風を起こして敵を吹き飛ばしたり、音を雷に変えて攻撃する。また、竜巻を発生させて敵の自由を奪うことも可能。



ゼルダ

唄を奏でる姫

使用武器 タクト

ゼルダは細剣のみならず、タクトも操る。風を自在に操れるという伝説のタクトを振るって、唄を奏でるように戦う。

新たに判明した特典衣装を公開！

『ゼルダ無双』の初回封入特典として、"勇気"コスチューム3種セットのダウンロードコードが同梱予定。さらに、"プレミアムBOX"および、GAMECITYとAmazon.co.jpにて発売される予定の"TREASURE BOX"には、"知恵"コスチューム3種セットのコードが付いてくる。それらの衣装の一部を公開！



ゼルダの伝説 スカイウォードソード の衣装を着たリンク（"勇気"コスチュームセットより）



ゼルダの伝説 スカイウォードソード の衣装を着たゼルダ（"知恵"コスチュームセットより）

キャラクターと使用武器の関係 ひとりのキャラクターが、複数の武器を使う本作。プレイする際は、キャラクターを選択した後に、使用する武器を選ぶ。使用感がまったく異なる武器ばかりなので、自分に合った武器を探すという楽しみもあるのだ。なお、戦闘中に武器を変えることはできない。

黒の魔女が呼びし世界

黒の魔女シアが時空を歪ませて出現させた3つの世界。そのひとつは、『トワイライトプリンセス』の世界だったが、今回は新たに、『スカイウォードソード』の世界も呼び出されていることが明らかになった。先に紹介したファイを始め、スカイロフトや封印の地など、同作を遊んだ人にはなじみ深い人物や場所が、多数登場する。



魔族長 ギラヒム

悪しき存在の復活を企む魔族長。多種多様な魔剣を操って戦う。瞬間移動や魔物の召喚など、相手を翻弄する攻撃も得意。





シリーズのギラヒムは?

『スカイウォードソード』に登場する敵役。[illegible]のような振る舞いをするが、[illegible]ると残忍で無慈悲な本性が表に出る。その正体は、終焉の者に仕える剣の精霊だった。

WORLD&ENEMY

『スカイウォードソード』の世界と敵

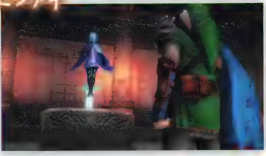
『スカイウォードソード』からは、操作キャラクターのファイだけではなく、敵も大挙して押し寄せてきている。その代表が、今回紹介する"ギラヒム"と"封印されしもの"だ。強大な力を持つ封印されしものを解き放ったのは、どうやらギラヒムのようだが……。勇気と知恵で、この難敵に打ち勝て!

スカイロフト



色彩豊かな建物が建つ、空に浮かんだ島。『スカイウォードソード』では離れていたはずのパンプキン島が、なぜか衝突しているが……。

スカイロフトの神殿で出会うリンクとファイ



⬆ファイとリンクが出会うシーン。ファイはリンクを助けることが使命であると語り、自分を仲間に加えるべきだと詰め寄る。

封印の地



『スカイウォードソード』に登場。古の時代に魔物を封印した聖地で、復活を目論む魔物と勇者が戦った場所でもある。窪地の上部にある建物は、封印の神殿。



世界を破滅に導く 封印されしもの

封印の地に封じられていた魔物。山のような巨体を持ち、その重い歩みは、周囲の者を吹き飛ばす衝撃波を発生させるほど。

シリーズの封印されしものは?

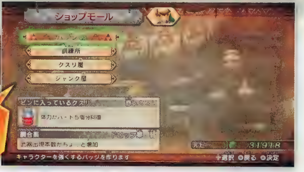
『スカイウォードソード』にて、蘇るたびにパワーア[illegible]するまでに倒さなければゲームオーバーということも。

プレイバック『スカイウォードソード』 2011年11月にWii用ソフトとして発売。空に浮かぶスカイロフトと、雲の下の大地を舞台にしたストーリーで、幼なじみのゼルダを助けるためにリンクが冒険する。シリーズでは珍しく、ゼルダの役回りが姫ではない点が特徴。

SHOP

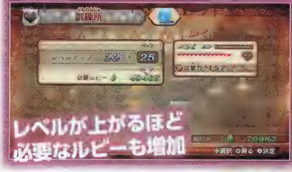
ショップモールでキャラクターを強化

バトルの合間には、ショップモールで買い物をすることができる。戦場で敵を倒すと入手できるルピーや素材を使って、キャラクターを強化できるのだ。今回は、ショップモールにあるお店のうち、訓練所、バッジ屋、クスリ屋の3店舗を紹介。これらのお店を活用すれば、強敵が待ち受けるシナリオでも、比較的楽に戦えるようになる。



訓練所

[illegible]



レベルが上がるほど必要なルピーも増加

バッジ屋

素材とルピーを用意すれば、バトルを有利にするバッジを作れる。一度作ったバッジは、永続的に効果を発揮。効果が高いバッジほど、多くのルピーと珍しい素材が必要だ。



倒した敵によって入手素材が異なる

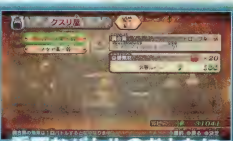
←敵が落とす素材は、[illegible]まっている。ただし[illegible]



スキルを自由にカスタマイズ!

クスリ屋

[illegible]



重要なバトルのおともに



ハートの器で体力アップ!

←ハートの器やかけらが入っている宝箱。「デレレレ～♪」というおなじみのBGMとともに、アイテムをゲット!

シナリオ選択時に情報を確認!

プレイするシナリオを選択する際、ステージで入手できるハートの器や、ハートのかけらの情報が確認できる。ハートのアイコンの横に描かれているキャラクターでプレイすると、戦場のどこかで入手できる可能性があるのだ。



ITEM

アイテムによるパワーアップ

弓やハートのかけらといった特別なアイテムは、ステージに置かれた宝箱から入手。弓は敵を遠距離から攻撃できるのはもちろん、"ウィークポイントゲージ"が表示されている敵に矢を当てると、ゲージの表示時間が延びるという効果もある。また、ハートの器やかけらは、キャラクターの体力を増やすアイテム。器は1個、かけらは4個集めれば体力が増える仕組みは『ゼルダの伝説』と共通だ。



放たれた矢が敵を射抜く!

↑→小さい敵ならば、矢が突き抜けて複数の敵にヒットする。なお、強化アイテムを手に入れると、多数の光の矢による一斉射撃も可能に!

これから発売!ゲーム情報◆ゼルダ無双

Wii U

あの強敵がまさかの再来！ 果たして、その理由とは……？ 担当ライターのインプレッションも掲載！

ガイストクラッシャーゴッド

3DS

カプコン　9月4日発売予定　4990円［税抜］（5389円［税込］）

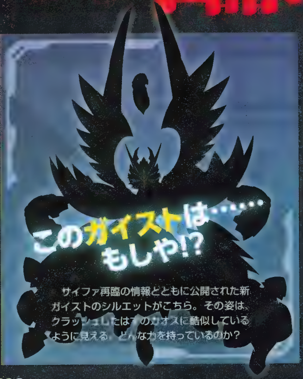
ジャンル	アクション	テイスト	武装バトル・収集育成
通信機能	マルチプレイ（ローカルプレイ、インターネット）対応、すれちがい通信対応	プレイ人数	1人
		CERO	全年齢対象

※ダウンロード版：4620円［税抜］（4990円［税込］）、開発：トレジャー

最大の好敵手再臨!!



カスタム武装アクション『ガイストクラッシャー』が、『ガイストクラッシャーゴッド』となり、システム＆アクションの両面でパワーアップ。前作の物語がまるごと収録されているほか、新たな"ゴッド編"の物語も楽しめる。伝令ガイスト"マイクマ"を始め、新キャラクターも多数登場予定だ。今回は、『ガイストクラッシャー』で主人公の白銀レッカたちと争ったサイファが、復活を遂げることが判明！



このガイストは……もしや!?

サイファ再臨の情報とともに公開された新ガイストのシルエットがこちら。その姿は、クラッシュしたはずのカオスに酷似しているように見える。どんな力を持っているのか？

かつて倒したハズのサイファが復活!?

サイファは、ガイストを操る組織"イレイザー"の元幹部。究極のガイストである"カオス"に身を捧げ、カオスと一体化してレッカたちに戦いを挑んだ。激闘の末、カオスとともに壮絶な最期を迎えたと思われたが……彼は生きていた!?





←まるで宇宙のような空間を漂っているサイファ。本人もこの場所がどこだかは把握していない様子。ここから、どんなストーリーが展開していくのだろうか。

※画面は開発中のものです。
※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

生まれ変わった『ガイストクラッシャー』を爆速インプレッション！

記事を担当するライターの齋藤モゲが、本作をいち早くプレイ。その感想を、気合爆盛りで語っちゃいます！

新たに加わった要素を中心に実際に遊んで試してみましたよっと！

事前に、前作と比べてかなりのポイントにチューニングが施されているということは聞いていたけれど、**そもそも見た目がだいぶ違う！** それはもちろん、下画面にコンボの倍率表示などが追加されているから。とはいえ、ガイストアーツやエクストリームフォームへのチェンジの際に触れる位置は前作と変わっていないので、操作感としてはほぼそのまま遊べる感じかな。

ウワサのコンボは、そうそう簡単には2.0倍とかにならないので、「ウヒョー！ ダメージ激増じゃん!!」みたいにはならない様子。やっぱり、属性の有利不利のほうが効いている感じは強い。ただ、**倍率が上がってくるに連れてじわじわダメージが増えていく感覚は、なかなか楽しくてグッド**。反面、「もっとコンボでダメージを増やすぞ！」と無理をして反撃を食らっちゃうこともあるけど……。ま、これはプレイヤー側の問題なので、皆さんが遊ぶ際には注意していただければいいのではないでしょうか。

個人的にうれしかったチューニングポイントとしては、**各ミッションの開始画面から"トレーニングモード"を選べるようになっていた**こと。このおかげで、選択したガイストギアとメイルアクションで、そのミッションを進行して問題ないかどうか、チャチャっと確認できるのが助かるワケです。また、かつてヘビーローテーションしていたガイストギアの操作感を取り戻す際にも役立ちそう。操作感って、けっこう忘れちゃうけど、そのリハビリに活用できそうな気配がします。

そして、キモとなるバトル！ 新システムのジャストスライドが追加されたので、それを軸にガイストと戦ってみることに。これは、決まれば大ダメージを与えられるし、気分爽快！ だけど、ジャストスライドを出すためにガードなどをジャストタイミングで行おうとすると、敵の攻撃を食らうリスクも高まる。だから、ウェポンフォームで狙うより、メイルフォームのほうがよさそう。**なぜなら、ジャストスライドの発動に失敗しても、メイルフォーム時ならガードが出るためにリスクを軽減できるから**。ちなみに、ガイストが気絶したときにジャストスライドと同じ操作をすると、敵の背後に行ける。これはガンガン使ったほうがよさそう。

それと、このジャストスライドは、敵の正面かつ、そこそこ近い位置にいないと発動できないという特徴があるので、前作以上にロックオンが重要になるかも？ ロックオンを最小限にしてバトルする派だった方は、いまのうちから前作を活用してロックオン癖をつけておくといいかもしれない、とも個人的には思ったね。

というわけで、駆け足で新要素を中心としたインプレッションを書き連ねてきたが、**全体的には「よりアクション性が高まった！」というものになっている感じ**。まだまだ遊び込んではいないので断定はできないけど、大枠のチューニングの方向性としては、そういうことなんだろうと思った次第です。

そして、今回触れたのは開発中のソフトということで、見てはいけないアレやコレやも見えたけど……それは見えてないことにします！ ただ、アレですわ。ひとつ言えるのは……**隠し玉、あるっぽいですよ!! でもって、たぶん7月24日発売の本誌でお伝えできると思うよ!!**

ココが違う！ コンボシステム COMBO SYSTEM

『ガイストクラッシャーゴッド』では、ダメージを食らわずに敵を攻撃し続けることで、与えられるダメージの倍率が増加。1.0倍から順番に、1.2倍→1.5倍→1.8倍と増えていき、最終的には2倍のダメージを与えられるようになる。しかし、攻撃を食らってしまうと即座に1.0倍に戻ってしまうため、敵の攻撃をしっかりと回避することが重要だ。背後攻撃によるダメージアップと組み合わせればかなり強力なので、ぜひ狙いたい。



ココが違う！ 新たなアクション NEW ACTION

『ガイストクラッシャー』では、敵を背後から攻撃すると、大ダメージを与えられる。本作では、ワンアクションで回り込める"ジャストスライド"が使えるようになった。攻撃を受ける瞬間、ジャストタイミングでガードやブーストの発動を成功させ、同時にアナログスティックを敵のほうに倒しておくと、自動的に背後に回り込める。

➡ジャストスライドはポジショニングも重要。敵ガイストの正面に立たないと発生しないということを覚えておこう。





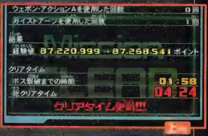


➡キラキラのエフェクトが、成功の合図。ジャストスライドは、メイルとウェポンの両フォームで可能だ。

ココが違う！ リザルト画面 RESULT

さまざまな情報が表示されるリザルト画面に、そのステージをクリアーしたときのベストタイムが記録されるようになった。最速記録を更新したときは、右のような画面になるぞ！

タイムアタックも楽しめるように！



新着ゲーム通信

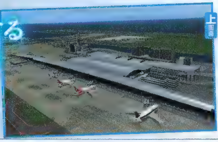
ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 関空 SKY STORY

3DS	ソニックパワード	2014年秋発売予定	5800円[税抜](6264円[税込])
ジャンル	シミュレーション	テイスト	飛行機
通信機能	すれちがい通信		
プレイ人数	1人	CERO	全年齢対象

管制塔の中でくり広げられる多彩なエピソードをこなそう!

飛行場内の航空機、滑走路、車両などを監視し、航空機に離着陸の許可や方法を指示する『ぼくは航空管制官』シリーズの最新作。本作の舞台は、開港20周年を迎える関西国際空港。新モードとなる"ストーリーモード"で物語を進めながら、航空管制官の仕事を体験だ。

24時間稼動する関西国際空港

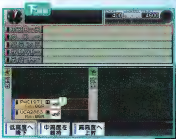


➡LCC(格安航空会社)専用の第2ターミナルや、北アジアと米国のハブ拠点となる国際貨物ターミナルが稼動する関西国際空港を忠実に再現。

ドラマ仕立てのストーリーモードが登場!

[illegible]







高度差を利用してスムーズに離着陸

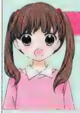
⬅⬇空には航空路があり、時間帯によって限られた航空路に多くの離着陸機がひしめく。本作では"高度指示"が行え、空港周辺の航空路で高度差を利用した誘導が可能になった。

12歳。 ～ほんとのキモチ～

ニンテンドー3DS	ハピネット	2014年冬発売予定	価格未定
ジャンル	アドベンチャー	テイスト	コミック・恋愛
通信機能			
プレイ人数	1人	CERO	審査予定

人気コミックがゲームになった!

小学6年生のピュアな悩みと初恋を描いた人気作品がニンテンドー3DSで登場。本作は、少女コミック誌『ちゃお』で連載されている『12歳。』を原作とした恋愛アドベンチャーゲーム。ゲームだけのオリジナルのストーリーを、主人公の花日や結衣になって楽しめるぞ。



綾瀬花日(あやせはなび)

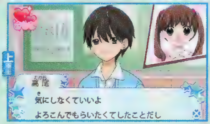
子どもっぽい性格で男子からよくからかわれる。



高尾優斗

クールで大人っぽい性格。女子から人気がある。

初恋のドキドキを体験



⬆小学生のピュアな悩みや恋愛を体験だ。原作の設定をもとにしたオリジナルストーリーが盛りだくさん。

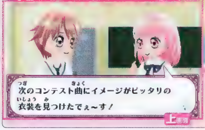
ドーリィ♪カノン ドキドキ♪トキメキ♪ヒミツの音楽活動スタートでぇ～す!!

3DS	ハピネット	2014年冬発売予定	価格未定
ジャンル	アドベンチャー	テイスト	コミック・音楽
通信機能			
プレイ人数	1人	CERO	審査予定

少年少女のヒミツの音楽活動が始まる

『ちゃお』で連載中のやぶうち優(ゆう)原作のコミックがゲーム化。本作は、作詞作曲が趣味の女の子と、ひょんなことから女の子の姿で歌うことになった男の子の活躍を描いたアドベンチャーゲーム。奏四を女の子の姿に変身させて、作詞した曲のオリジナル動画を作ろう。

どんな音楽活動が待っているのか?





⬅⬆インターネットの動画投稿をテーマにした人気作品がゲームになった。作詞や動画をみずから制作し、奏四が女装した姿"カノン"をプロデュースしていこう。

※画面は開発中のものです。※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。
※『12歳。 ～ほんとのキモチ～』は3D表示に対応していません。

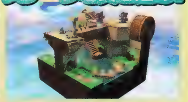
進め！ キノピオ隊長

ウィー ユー Wii U

任天堂	2014年冬発売予定 価格未定
ジャンル アクション	テイスト 冒険・箱庭
通信機能	
プレイ人数	未定
CERO	審査予定

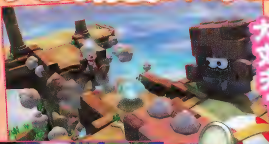
Wii U用ソフト『スーパーマリオ 3Dワールド』の世界から"キノピオ隊長"が飛び出した！ 本作は、キノピオ隊長が冒険するアクションゲーム。ステージの角度を変えたり、キノピオ隊長の視点で進むなど、Wii U GamePadの使いかたが攻略のポイントとなるぞ。





GamePadを駆使してステージを突き進め！

キノピオ隊長がバラエティー豊かなステージを大冒険！



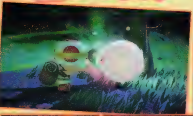
➡⬇臆病だけど勇敢なキノピオ隊長に、さまざまな危険が迫る！

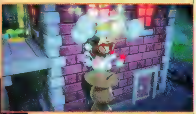
本当に大丈夫？





キノピオ隊長





⬅⬇テレサやクリボーといった、おなじみの敵キャラクターたちがキノピオ隊長の行く手を阻む！



巨大な敵が登場！どうやって倒す？

⬅ステージの最後は巨大な敵とバトル。相手の攻撃をうまくかわして倒すのだ。

ドラゴンボール ゼノバース

プレイステーション4 PS4 プレイステーション3 PS3 Xbox One Xbox 360

バンダイナムコゲームス	発売日未定 価格未定
ジャンル アクション	テイスト アニメ
通信機能	
プレイ人数	未定
CERO	審査予定

本作の概要 大ヒットコンテンツ『ドラゴンボール』を題材にしたアクションゲームの最新作。『ドラゴンボール』新時代"をテーマに、孫悟空を始めとしたZ戦士がかつてないクオリティーのグラフィックで闘いをくり広げるぞ。誰も体験したことがない新しい闘いを堪能せよ！

『ドラゴンボール』の世界に新たなヒーロー(!?)が登場!!



本作に登場する新たな戦士の存在が判明。詳細は不明だが、誰もが知るあのシーンに介在することになる。『ドラゴンボール』の世界に入り込む理由とは？

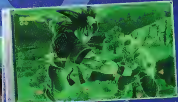




⬆"いままでにない『ドラゴンボール』"の象徴となる、謎の戦士。この技は、もしかして？

⬇➡バトルはもちろん、ドラゴンボールを巡る冒険やや り込み要素といった、あらゆる魅力が詰まっているのだ。

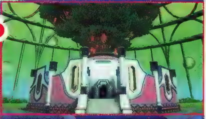




真の『ドラゴンボール』体験がプレイヤーを待つ

刻蔵庫がカギを握る





⬅⬆『ドラゴンボール』のすべての歴史が保管される"刻蔵庫"。この場所が物語のカギになりそうだぞ！

真・三國無双7 Empires（エンパイアーズ）

PS4 / PS3 / Xbox One

コーエーテクモゲームス　9月25日発売予定　価格は備考欄参照

ジャンル	アクション・シミュレーション	テイスト	歴史
通信機能		プレイ人数	1～2人
		CERO	審査予定

ω-Force、プロデューサー 鈴木亮浩　※プレイステーション4版とXbox One版は各6800円［税抜］、…ダウンロード版は各6000円［税抜］、各6480円［税込］。プレイステーション3版は…［税込］）、ダウンロード版は5143円［税抜］…

本作の概要　一騎当千の爽快アクションと、国取りシミュレーションが楽しめる『真・三國無双』シリーズの派生作品。本作では、曹操の覇業を支えた天才軍師・荀彧が無双武将に仲間入りした。好きな無双武将やエディット武将を操作して、『三国志』の壮大な世界を堪能しよう。

新たな『三国志』で紡ぎ出せ！

ひとりの武将となって三国時代を生き抜いていく、『Empires（エンパイアーズ）』シリーズでおなじみの“争覇モード”が、前作から大幅にパワーアップ！　戦闘では戦場全体に策を仕掛ける“大規模秘計”などが導入され、戦術性が高まっている。さらに、多彩なドラマイベントが実装され、演出面も大幅に強化されたぞ。今回は、争覇モードの流れを解説。併せて、各パートで行えることを紹介する。



←本作のアクションは、『真・三國無双7』をベースに開発。武器に付与された属性の“三すくみ”による駆け引きなどが楽しめる。

シリーズ最高峰のアクション

“争覇モード”の流れをチェック！

争覇モードは、①で操作武将とシナリオを選択後、②～④をくり返しプレイしながら進めていく。功績を積み重ねて立身出世を目指したり、武勇を極めてのし上がるなど、多彩な生き様を体験できる。





① 武将&シナリオ選択

① 好きな武将とシナリオを選ぼう

操作武将は、無双武将と一般武将を合わせた800人以上の中から選択可能。シナリオは“黄巾の乱”や“赤壁の戦い”など、時代の異なるものが複数用意されている。エディット武将やオリジナルシナリオも選べるので、自分だけの『三国志』が堪能できる！





↑多彩なドラマイベントが発生するのも、争覇モードの大きな魅力。“大志を抱く”のイベントでは、操作武将が決意を新たに邁進する。



↑自国の君主が引退するイベントが発生し、操作武将がその地位を継承することもある。君主として、大陸の統一を目指せ！



↑操作武将が異性の武将と結婚するイベント。結婚後に時間が経過すると子どもが生まれる。

数々のドラマイベントが発生！

②所属する勢力の方針を決定

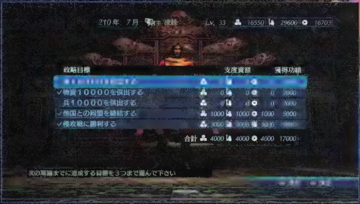
数ヵ月に1回開かれる"軍議"では、プレイヤーが配下の場合は所属勢力の侵攻方針が決定される。侵攻方針は君主によって決定されるのが基本だが、異議を唱えて別の方針を提案することも可能だ。また、プレイヤーが君主の場合は、"富国"や"外交"など、自国の方針が決められる。配下の武将は、プレイヤーが打ち出した方針に従って政略行動を行うぞ。



⬆プレイヤーが配下の場合は、君主から侵攻方針(侵攻年月や地域、総大将)が提示されるぞ。



⬆君主のときは、各方針に対する"重要度"を割り振り、配下が行う政略行動の方針を決める。



軍議で方針を決めて勢力拡大を目指せ!

⬅次回の軍議までに、政略目標を設定。達成すると功績が得られ、成長や昇進ができるのだ。

② 軍議





① 政略イベント



名だたる将星を倒し新たな歴史を刻め!

③ 軍略

③自分の勢力を強化しよう

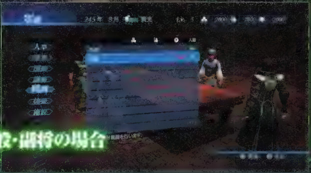
毎月実行できる"軍略"では、新たな武将を捜して仲間に加えたり、施設で武器や装備アイテム、秘計を購入できる。また、プレイヤーの地位が変わると、下記のように軍略で選択できるコマンドが変化するのだ。

君主の場合



⬅君主になると、"軍事"や"国政"など、多彩なコマンドを選択可能。

一般・副将の場合



➡戦闘系のコマンドのほかに、人事系コマンドも実行できる。

④自分だけの道を歩もう

争覇モードは、プレイスタイルによって人々に慕われる"正道"、手段を選ばずに生きる"邪道"など、さまざまな生き様が味わえる。そのため、極悪非道の劉備を生み出したり、仁愛の心に溢れた董卓でプレイするといったことも可能だ。発想次第で、新たな『三国志』の歴史を刻めるぞ。

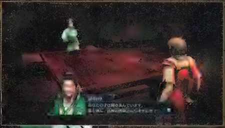


正道

⬆功績を積み重ねる正道では、功績が認められると高い役職へ昇進するイベントが発生。

邪道

➡謀略により他者を失脚させたり、仲間を裏切ったりして生きる邪道。かつての仲間と敵対する道を歩むことも。





奇道

⬅暗殺や潜入をこなして生きる奇道。別勢力の君主からの依頼に成功すれば、大将軍などに抜擢されることもある。

読者が選ぶ 期待の新作 TOP30 追跡調査
ランクイン間近のタイトルは？

隊員T お腹すいたなあ〜。
隊長 元気ないけど、どうしたんだ？
隊員T はい。財布を忘れてまだ何も食べていないんです。お腹すいた〜。
隊長 それじゃ、今週の順位変動の報告が終わったら飯でも食べに行くか？ 今日はオレのおごりだ！
隊員T はいっ！ 今週は、スクウェア・エニックスのニンテンドー3DS用ソフト『ファイナルファンタジー エクスプローラーズ』が17位に初登場です。では、ご飯を食べに……。
隊長 そのほかのタイトルの動きは？
隊員T えっ？ は、はい！ 前回30位圏外だった日本ファルコムのプレイステーション Vita用ソフト『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ（センノキセキⅡ）』が18位、アトラスのプレイステーション3用ソフト『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』が28位に再ランクインしました。以上です！ 早く行きましょう！ 隊長の分も僕が食べてあげますからね！
隊長 人の分まで食べるな！

期待の新作31〜40位

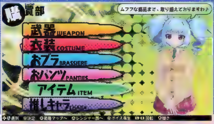
31位	艦これ改（仮題）	角川ゲームス	プレイステーション Vita	2014年発売予定	価格未定
32位	オメガクインテット	コンパイルハート	プレイステーション4	9月18日発売予定	6980円（7538円）
33位	ガンダムトライエイジSP	バンダイナムコゲームス	ニンテンドー3DS	7月17日発売予定	5690円（6145円）
34位	人喰いの大鷲トリコ	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア	プレイステーション3	発売日未定	価格未定
35位	キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス-	スクウェア・エニックス	プレイステーション3	10月2日発売予定	6648円（7180円）
36位	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川ゲームス	プレイステーション Vita	11月27日発売予定	6000円（6480円）
37位	絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	スパイク・チュンソフト	プレイステーション Vita	9月25日発売予定	6500円（7020円）
38位	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END（コフィン オブ ジ エンド）	バンダイナムコゲームス	プレイステーション3	8月28日発売予定	7120円（7690円）
39位	ゼルダの伝説 最新作	任天堂	Wii U	2015年発売予定	価格未定
40位	仁王	コーエーテクモゲームス	プレイステーション3	発売日未定	価格未定

※価格は税抜価格、（ ）内は税込価格です。

Vita 23位 バレットガールズ
ディースリー・パブリッシャー

隊員T 動くなっ！
広報O ひいっ！ ……って、隊員Tさんじゃないですか。脅かさないでください。水鉄砲なんか持って何をしているんですか？ 刑事ごっこですか？
隊員T 違いますよ！ レンジャー部に入部しにきたんですよ！
広報O いやいや、隊員Tさんの"衣装破壊"とか誰も見たくないですし。
隊員T そんなことないですよ！
広報O マニアには人気があるかも。
隊員T それ、どういうことですか！
広報O そもそも、レンジャー部は女子高にある部活ですから、隊員Tさんが入部するのは無理なんですよ。
隊員T 入部させてくれないなら、プレイステーション Vita用ソフト『バレットガールズ』の新しい情報を出せ！ 出さないと撃つぞ！
広報O 急にキャラ変わった！ それでは、前号で掲載できなかった画面写真を使って衣装を紹介してください。
——ブシュー!!!!——
広報O けっきょく撃つのかいっ！

購買部で衣装を購入しよう！

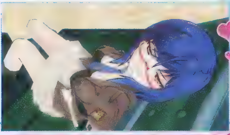


レンジャー部をサポートする！

好みの衣装をコーディネートして戦場を彩れ！

専守防衛の戦術訓練を目的とした"レンジャー部"に所属する女子高生を操作してバトルをくり広げる本作。特定の条件を満たすと、さまざまな衣装が購買部に登場するぞ。自分好みの衣装を購入して、部員たちを着せ替えよう。

戦闘服



⬅袖を通すだけで身が引き締まるレンジャー部の戦闘服。かわいさと凛々しさを兼ね備えたデザインが人気なのだ。

上官の制服



⬅レンジャー部顧問の星川冥香が着ている制服を部員用にアレンジ。ちょっぴり偉くなった気分が味わえるぞ。

体操着





⬆➡現在は希少価値が高いブルマスタイルの体操着。ブルマは紺と赤の2色。お好きな色をどうぞ。

スクール水着

⬇体のラインがクッキリ！ 胸には学年、クラス、名前が書かれている。



メイド服



⬆エプロンとスカート、カチューシャにレースを施し、胸もとと腰のリボンがアクセントに！

豊泉三兄弟（次男）とワタナベリィ渡辺の

はいぱあ 新着情報



一度くらい豪華客船に乗ってみたい！

豊泉　今週も新作情報が届きました！

渡辺　おー。どんな情報ですか？

豊泉　今週は、インテンスが7月9日より配信中のニンテンドー3DS用ソフト『**超科学脱出ストーリー ～絶海の豪華客船～**』の画面写真が届きました。

渡辺　豪華客船！

豊泉　そうです。豪華客船が舞台のアドベンチャーゲームですよ。

渡辺　一度くらい豪華客船で旅行してみたいですね。

豊泉　お金がかかりそう。俺は、そんなお金があるならゲームソフトを買っちゃいそうだなあ。

渡辺　ところで、どんなゲームなんですか？　アドベンチャーゲームかな？

豊泉　えーっと、脱出系のアドベンチャーゲームみたいですよ。

渡辺　豪華客船に閉じ込められる!?

豊泉　はい。突然船が大きく揺れて、部屋に閉じ込められてしまうようです。

渡辺　わー。怖い。

豊泉　このゲームの特徴は、主人公の少女が超能力者というところです。

渡辺　どんな能力なんですか？

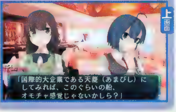
豊泉　透視と念力が使えるみたい。透視で仕掛けの中を見ながら、念力を使って仕掛けを解いていくそうです。

渡辺　かっこいいですね！

豊泉　そうやって謎を解きながら物語を進めていくと、大きな揺れの真相がわかるのかもしれません！　というわけで、写真は右の囲みをご覧ください。それでは、また来週！

超科学脱出ストーリー ～絶海の豪華客船～

豪華客船を舞台にしたアドベンチャーゲーム。主人公の少女は、突然の揺れとともに豪華客船の一室に閉じ込められてしまう。透視と念力というふたつの超能力を駆使して脱出するのだ。



来月発売の注目タイトル PICK UP TITLE

翌月発売される注目タイトルを紹介するコーナー！
毎週、多彩なジャンルのタイトルをお届けしていきます!!

メダロット8 カブトVer./クワガタVer.

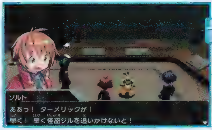
3DS	ロケットカンパニー　8月28日発売予定　各5800円[税抜]（各6264円[税込]）		
ジャンル	RPG	テイスト	冒険・ロボット
通信機能	マルチプレイ（ローカルプレイ、インターネット）、すれちがい通信、いつの間に通信対応		
シナリオ　北島行徳、キャラクターデザイン　神藤かみち、メダロットデザイン　はるまりん		プレイ人数	1～2人
		CERO	全年齢対象



少年の新たな物語が始まる！

メダルを核としたロボット、通称"メダロット"をパートナーとして、巨悪に立ち向かう大人気RPG『メダロット』シリーズの最新作。本作では、新主人公のソルトを中心に新たな世界観の物語が展開するのだ。また、すべてのメダロットのモデルが一新されたほか、初心者でも遊びやすいようにシステムが改良されている。

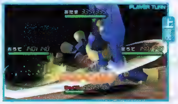




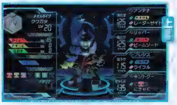
⬆本作のシナリオを手掛けるのは、アニメやゲームなどで名を馳せる北島行徳氏。"探偵"をモチーフにした、ハラハラドキドキのストーリーが展開するのだ。

大幅な進化を遂げた"ロボトル"

メダロットどうしのアツいバトル、"ロボトル"。"最大3対3"、"リーダーの頭部を破壊したチームが勝利"という従来のルールはそのままに、より遊びやすくシステムをリファイン。また、攻撃対象や敵から攻撃を受けた際の対応をプレイヤーが選べるなど、戦略面も進化しているぞ。



自分好みの機体が作れる"カスタマイズ"



本作には、200体以上ものメダロットが登場。各パーツを換装することで、さまざまな性能を持つ機体が作れるのだ。また、主人公自身のレベルも上昇するうえ、"主人公のレベル＝メダロットの成長限界レベル"となっているため、従来シリーズとはひと味異なる育成が楽しめるぞ。

放送開始記念特集

人気RPGを原作とするテレビアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』が、7月10日より放送開始。見どころのガイドと、声優へのインタビューをお届け！



特別捜査隊の活躍、

作画：吉田優子、背景：美峰、仕上げ：合田沙織、撮影：前田洋志

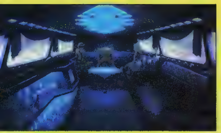
アニメで再び!!

今週の特集◆テレビアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』放送開始!

新たな仲間も加わる"ゴールデン"な物語!

2008年に発売されたRPGを原作として、2011年より放送されたテレビアニメ『ペルソナ4』(以下、『P4A』)。その放送後にプレイステーション Vitaで登場した『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』は、累計出荷35万本以上の大ヒットを記録した。そして、同作を原作とするテレビアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』(以下、『P4GA』)が、7月10日より放送開始! 新登場するキャラクター"マリー"を始め、新たな魅力が豊富に盛り込まれた物語の幕開けだ。原作ゲームや『P4A』のファンならば、見逃せない内容になるぞ。









鳴上悠(なるかみ ゆう)(声・浪川大輔(なみかわ だいすけ))

両親の仕事の都合で、春より"稲羽市"にある叔父の家に引っ越してきた高校2年生。



マリー(声・花澤香菜(はなざわ かな))

"ベルベットルーム"の新たな住人となる少女。人には言えない趣味を持っている様子。





花村陽介(はなむら ようすけ)(声・森久保祥太郎(もりくぼ しょうたろう))

悠の同級生にして相棒。大型ショッピングモール"ジュネス八十稲羽店"の店長の息子。



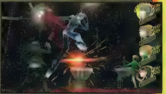
原作ゲーム 『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』とは?

雨の日の深夜、テレビ画面に自分の運命の人が映るという"マヨナカテレビ"の噂を探るうちに、心の力"ペルソナ"を操る能力に目覚めた高校生たちが、田舎町の連続殺人事件を追う。プレイステーション2版にはなかったイベントやムービーなどが新たに追加された作品。

プレイステーション Vita用ソフト/アトラス/2012年6月14日発売









↑←謎の少女マリーが新登場し、物語に深く絡む。テレビの中の異世界に巣食う敵との戦いでは、仲間との絆が感じられる新要素がプレイを盛り上げる。





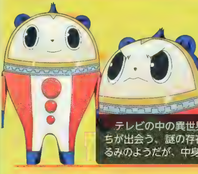
里中千枝（さとなかちえ）（声・堀江由衣（ほりえゆい））

悠の同級生で、雪子とは幼なじみの仲。我流の足技を習得しているカンフーマニア。



天城雪子（あまぎゆきこ）（声・小清水亜美（こしみずあみ））

悠の同級生。老舗旅館の女将の娘で、よく家の手伝いをしている。やや天然な面も。



クマ（声・山口勝平（やまぐちかっぺい））

テレビの中の異世界で悠たちが出会う、謎の存在。着ぐるみのようだが、中身は……。

"ゴールデン"の輝かしい見どころはココ!!

新登場するマリーのほかにも、『P4GA』ならではのお楽しみは盛りだくさん。原作ゲームで話題となった追加要素から期待するなら、物語を彩る新規イベントの数々や、連続殺人事件を担当する刑事"足立透（あだちとおる）"との交流も、テレビアニメでどのように描かれていくのか、ファンにとっては気になるところだろう。次ページのインタビューも、期待をさらに膨らませてくれること必至！





テレビの中で、外で、何が待っている……!?





テレビアニメのBlu-ray&DVDがアトラスDショップで予約受付中！

アトラスのオフィシャル通販サイト"アトラスDショップ"では、テレビアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』のBlu-ray＆DVD第1巻が早くも予約受付中。描き下ろしイラストをあしらったアトラスDショップ限定の特典や、完全生産限定版の全巻購入特典もあるので、詳しくはサイトをチェック！

●アトラスDショップURL
http://ebten.jp/atlus/



アトラスDショップ限定A3クリアポスターも！

原作ゲーム 交流できるキャラクター&イベントが大充実！



1 ひょうひょうとした態度の刑事が秘める心の内面……

原作の『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』では、主人公と足立の"コミュ"を築くことが可能に。さまざまな相手と交流を重ねることで、ペルソナの強化が図れる。

2 青春を謳歌できる高校生らしい日常

夏の海水浴、花火、お祭り、ハロウィン、冬のスキー旅行など！ 学校行事や季節などにともなう豊富な新規イベントが、日常を楽しく彩った。





鳴上悠役
浪川大輔さんを直撃!



PROFILE……4月2日生まれ。東京都出身。子役時代から声優としても活動し、ゲームやアニメ、洋画の吹き替えなどで幅広く活躍している実力派。『スター・ウォーズ』シリーズのアナキン・スカイウォーカー役など、代表作多数。

『P4GA』で変わること、変わらないこと

――『ペルソナ4』に続き、『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』もテレビアニメ化されることが発表されたとき、多くのファンが驚いたことと思います。仕事のオファーが来たとき、浪川さんはどう思いましたか?

浪川大輔さん(以下、浪川) 僕もビックリしましたが、それ以上に、とてもうれしかったです。『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』もテレビアニメ化するというのは、実現するまでにさまざまなハードルを乗り越える必要があったかと思いますが、ファンの皆さんがずっと応援してくださったからこそ、こうして叶えていただけたと感じています。僕自身、約3年前に『P4A』の収録を終えたとき、「これでアニメはひと段落か……」と名残惜しくなってしまったので、今回改めて"鳴上悠"を演じる機会をいただけて、本当にうれしいです。

――ズバリ、今回の見どころは?

浪川 詳しくは見てのお楽しみですが、『P4A』をご覧になった方なら、『P4GA』で何がどう変わっているのか、きっと一発でわかるはずですよ(笑)。台本を読んで僕も「おおっ!?」と思ったセリフやシーンがたくさんあって、鳴上悠というキャラクターがひと味違った魅力を見せていきます。もちろん、仲間たちと育んでいく強い絆や、自分自身との対峙といった、根幹の魅力は『P4GA』でも不変ですから、『P4A』や原作ゲームを知らない方も存分に楽しんでいただける仕上がりです!



少しずつ変わっていくマリーと、ユーモラスな主人公!

――『P4GA』で新登場するマリーとの絡みは、どのようになりますか?

浪川 マリーは、ある意味で『P4A』における悠と似ていると思いました。マリーは最初、ベルベットルームの住人となる以前の記憶を持っていない"無"の状態で悠たちと出会い、物語が進むにつれて"彼女らしさ"を成していきます。『P4A』の悠も、仲間たちとともに歩みながらキャラクターとしての厚みを増していきました。そして『P4GA』では、悠がマリーを受け入れる側になりますから、そういった観点からも今回の描写は興味深いです。マリーがどのように変わっていくのか、僕たちも楽しみにしながら収録に臨んでいます。

――収録現場の雰囲気はいかがですか?

浪川 すごくいいですよ! マリー役の花澤香菜ちゃんも、すぐに『P4GA』のファミリーの一員としてなじんでいますし、そんな仲のよさがきっと画面からも伝わると思います。ひとりで台本を読むだけでは、どのように演じればいいか掴みきれない悠のセリフがあっても、みんなでいっしょに演じると、自然に感情移入できるんですよね。作中の悠たちと同じく、僕らも仲間とともに歩んでいる感覚です。

――ステキな関係ですね。テレビアニメならではの新たな発見もありそうです。

浪川 ぜひご期待ください。原作ゲームのほうも、『ペルソナ4』や『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』では、"プレイヤー=主人公"ということで、主人公に決まった名前がなく、セリフもほとんどありませんでしたが、最近では『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』(以下、『P4U2』)などのゲームで、主人公がたくさんのセリフをしゃべるようになりました。『P4U2』の彼も、『P4GA』の彼も、名前は同じ"鳴上悠"ではありますが、『P4U2』の彼はまさに鋼の番長という雰囲気で、『P4GA』の彼はユーモラスなところがより前面に出ている感じがします(笑)。ゲームもアニメも、ぜひ楽しんでください!



今週の特集◆テレビアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』放送開始!

PRESENT AND INFORMATION

プレゼント アンド インフォメーション

プレゼントつき 最新エンタメ情報

最新のエンタメ情報をお届けしつつ、プレゼントも当たっちゃうおトクなコーナー。ご応募待ってます！

応募の決まり

印有効。当選者の発表は発送（8月上旬予定）をもって代えさせていただきます。

あて先　〒102-8431　エンターブレイン　週刊ファミ通7月24日号　プレゼント アンド インフォメーション「○○」係

※プレゼントはすべて抽選となります。雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ANIME［アニメ］　……• 7/10放送開始　▼ノイタミナ新番組

この夏はとりあえずコレ要チェック！ 渡辺信一郎×菅野よう子の新アニメが始まるよ



▲『残響のテロル』キービジュアル。炎上する都庁を背景に、主人公・九重新（ナイン）と久見冬二（ツエルブ）、ふたりの同級生である三島リサの姿が描かれている。

『カウボーイビバップ』や『坂道のアポロン』といった名作アニメを作り出してきた強力タッグによるオリジナルアニメが、フジテレビの深夜アニメ枠“ノイタミナ”でスタートする。

主人公は“スピンクス”を名乗るふたりの少年。第1話では、“スピンクス”により動画サイトに投稿された爆破予告動画の通りに、本当に都庁が爆破されてしまう。警察は謎かけのような予告動画に困惑するばかりだが、ひとりの元・敏腕刑事が“スピンクス”に挑む……。サスペンスとクライムアクションの要素が取り入れられたスリリングなストーリーがグイグイと目を引きつけ、渡辺信一郎監督の真骨頂とも言える、スタイリッシュな映像とハイセンスな音楽の融合が作品を加速させていく。

音楽は菅野よう子氏みずからがアイスランドに滞在してレコーディグ。さらにロンドンでミックス、ニューヨークでマスタリングして制作されたという力の入れよう。注目のオリジナルサウンドトラックが1話の放送に先駆けて、7月9日に発売されているので、ファンは必聴だ。

過激なストーリーとハイクオリティーな映像と音楽が絡み合う、この夏最大の話題作を見逃すな！

◎4人の声優たちが語る、『残響のテロル』の魅力



▲台本を持つ4人。第1話はアフレコ時に絵がすべて完成しており、演技しやすかったとのこと。

- 咲野俊介　［刑事・柴崎 役］
- 石川界人　［九重新 役］
- 斉藤壮馬　［久見冬二 役］
- 種﨑敦美　［三島リサ 役］

（左から。敬称略）

咲野「事件は複雑なのですが、画面で起こることはストレート。人間ドラマを楽しめる作品だと思いますね」

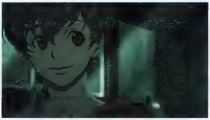
石川「刑事の柴崎を始めとして、カッコイイおじさんがたくさん出てきます！（笑）。3話はとくにおじさんたちが活躍するので注目ですよ！」

斉藤「“謎”がひとつキーワードになるのですが、迫力のある映像や音楽とともに謎を追い、解き明かしていくスリルに引き込まれます」

種﨑「テロということをあまり身近に感じられないかもしれませんが、音楽や映像が繊細で、自然とリアルに感じられると思います」



◀スマートフォンを操作し都庁を爆破するナイン。彼の目的は何なのか？



▲子どものような純粋さをもつツエルブ。ナインを兄のように慕っており、つねに行動をともにしている。

DATA　残響のテロル

7月10日より毎週木曜24時50分～フジテレビ“ノイタミナ”にて放送（※初回放送のみ25時10分～）、ほか各局にて放送予定

原案・監督 渡辺信一郎、音楽 菅野よう子、キャラクターデザイン 中澤一登

PRESENT プレゼント　5名

ージ上部のあて先に「都庁

レギュラーコーナー◆プレゼント アンド インフォメーション

担当編集者の“今週の俺の欲”



PRESENT AND INFORMATION

GOODS［グッズ］ ・7月下旬発売 ▼ボイン



プレゼント 1名

手首と体と、心もきっと休まるよ！ “Lサイズ”なマウスパッド＆抱き枕カバー

『閃乱カグラ』のキャラクター“焔”の抱きまくらカバーとマウスパッドが新発売。どちらもキャラクターデザインの八重樫南氏描きおろしで、抱き枕カバーは表が白いセーラー服、裏が黒いセーラー服姿となっている。マウスパッドは豊満なおっぱいを再現するために、胸部部分は大きいLサイズ仕様になっている。セットで1名に。「乳」係まで。

DATA 閃乱カグラ 焔 おっぱいマウスパッド
4000円［税抜］（4320円［税込］）
閃乱カグラ 焔 抱き枕カバー
12000円［税抜］（12960円［税込］）
7月下旬発売予定　販売：株式会社ホビーストック

ITEM［ヘッドフォン］ ・発売中（※） ▼カラフル

プレゼント 6名

ゲームに最適なマイク付きヘッドフォン オシャレな6色揃ってますよ〜



※賞品の色は選べません。

強力な重低音から伸びのある高中音域までが楽しめるヘッドフォン、『Razer Kraken Neon』が登場だ。鮮やかな6色から自分好みの色を選べるのがうれしいポイント。格納式マイクも付属しており、オンラインゲームにも便利そう。各色1個ずつ計6名様に。「虹色」係まで。

DATA Razer Kraken Neon
プロバージョン（マイク付）US$89.99
レギュラーバージョン（マイク無し）US$69.99
※Razerzone.com（http://www.razerzone.com/）にて発売中
（国内価格未定。上記サイトから購入の場合、送料手数料が別途かかります）

MUSIC［CDほか］ ・7/16発売 ▼上坂すみれ

プレゼント 2名

ウラー！　ハラショー！　上坂すみれ！ 4thシングル＆ライブDVD・Blu-ray



声優・上坂すみれの4枚目のシングル『来たれ！暁の同志』と、2月に行われたライブDVD・Blu-rayが発売になる。『実録・2.11 第一回革プロ総決起集会』では、同イベントで着用した衣装の撮りおろし写真がジャケットを飾っている。非売品ポスターを2名に。「すみれ」係まで。

DATA CD『来たれ！暁の同志』
通常版1200円［税抜］（1296円［税込］）、
初回限定盤1700円［税抜］（1836円［税込］）
DVD・Blu-ray『実録・2.11 第一回革プロ総決起集会』
<DVD>5800円［税抜］（6264円［税込］）、
<Blu-ray>6800円［税抜］（7344円［税込］）

CD［サントラ・アルバム］ ・7/16発売 ▼シャリーのアトリエ

プレゼント 3名

歌と音楽を聴きながら、黄昏の海に思いを馳せる……なんてどう？





『シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～』のオリジナルサウンドトラックとボーカルアルバムが同日にリリース。サウンドトラックにはゲームの全BGMが、ボーカルアルバムにはゲーム中に流れるボーカル曲がすべて収録されている。ジャケットはどちらもイラストレーター“左”氏の描き下ろし！ 2枚並べて飾ってみよう。ボーカルアルバム『Twilight Ocean』を3名様にプレゼント。「黄昏」係まで。

DATA 『Twilight Ocean シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ ボーカルアルバム』
2300円［税抜］（2484円［税込］）
『シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ オリジナルサウンドトラック』
3500円［税抜］（3780円［税込］）
7月16日発売予定

EVENT［イベント］ ・開催中（～9/14） ▼レゴランド＆宇宙

プレゼント 3組

小さなレゴで大きな宇宙を考える。 レゴブロックで“はやぶさ”を作ろう！

“レゴランド・ディスカバリー・センター東京”にて、スペシャルイベント“レゴブロックで楽しむ宇宙”が開催中だ。レゴブロックで小惑星探査機“はやぶさ”を作る教室や、レゴで再現された東京の街並の中から宇宙飛行士を捜すゲームも開催。入場券を親子3組6名様に。「宇宙」係へ。



DATA レゴブロックで楽しむ宇宙
会場：レゴランド・ディスカバリー・センター東京
（東京都港区台場1-6-1デックス東京ビーチ アイランドモール内）
※入場は中学生未満のお子様および、その同伴者のみとなります。
期間：～9月14日（日）、※特別レゴ教室“ロケット・はやぶさを作ろう！”ロケット…7月1日（火）～31日（木）、はやぶさ…9月1日（月）～14日（日）、スペシャルイベント“レゴブロックで作る火星の世界”8月1日（金）～31日（日）、“宇宙飛行士ミニフィグハント”7月19日（土）～9月14日（日）
入場料金：1人2300円［税込］（2名様以上で入場の場合、1人2200円［税込］）

●Wake Up, Girls!ナイター
日時：7月10日（木）16:30～（東北楽天ゴールデンイーグルス対北海道日本ハムファイターズ戦）
場所：楽天koboスタジアム宮城

……に関連してお客様からご提供いただいた個人情報は弊社プライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより取り扱わせていただきます。

足立梨花

演技と素顔のギャップが魅力の
実力派女優“あだっちぃー”登場



撮影 上飯坂一




CAR-NIVAL





● プロフィール

足立梨花（あだち りか）

◉1992年10月16日生まれ　長崎県出身

2007年に"ホリプロタレントスカウトキャラバン"でグランプリを獲得し、デビュー。国民的ドラマ『あまちゃん』で演じた"アメ女"のセンターを務める有馬めぐ役が話題となり、実力派女優として多数の映画、ドラマに出演している。

──足立さんが出演する映画『好きっていいなよ。』が7月に公開されますね。

足立　この映画は"胸キュン系"の学園ラブストーリーですが、私が演じる武藤愛子ちゃんは、ちょっと気が強い感じの子なんです。彼女はもともと太っていたことへのコンプレックスが強く、それもあって、川口春奈ちゃん演じる主人公の橘めいちゃんにイヤな感じで接してしまいます。でも、じつは友だち思いで……という役柄ですね。

──最近、足立さんはキツめの女性を演じることが多いですね。

足立　『あまちゃん』以降、そういう感じがありますねー(笑)。自分とは正反対のタイプですけど、そういう役柄のほうが作り込めるし、だからこそ演技を褒められるとうれしいです！

──映画では、川口さんのキスシーンがたくさん出てきますが、足立さんも身体を張った演技をされていますね。

足立　下着姿のシーンがありますからね。原作のコミックを読んだ段階で、愛子ちゃんを演じるのであれば、そういうシーンがあるぞ、と覚悟はしていました(笑)。でも映画自体はポップな感じに仕上がってるので、そんなにいやらしくは感じないはずですよ！(笑)

──期待しています(笑)。ところで、足立さんは相当なゲーマーだとか。

足立　大好きです(即答)。幼稚園くらいからずっとゲームを遊んでいますからね。でも、『クロノ・トリガー』だけは絶対に最後まで進められなくて、なぜか前半だけを何度も遊んでます(笑)。あとポケモン世代なので、いまは『ポケットモンスター X・Y』をやっています。やっぱりいちばん思い入れがあるのは『金・銀』ですね！　当時攻略本を持ってたのですが、"こおりのぬけみち"のルートをペンで書き込むのがイヤで、爪でクーッと強めに跡をつけたりして(笑)。

──子ども心に、本に字を書くことに抵抗があったのでしょうね(笑)。

足立　そうなんです！　いまでも実家に行けば、その本がありますよ(笑)。

──最近遊んでいる作品は何ですか？

足立　CMにも出させていただいた『パズドラ』とか、スマホ版の『太鼓の達人』とか、あとは恋愛シミュレーションの『ブラザーズコンフリクト』と『ディアボリックラヴァーズ』ですね！

──幅広く遊んでますね〜！

足立　『ディアボリックラヴァーズ』は、最近テレビアニメの放映がスタートしたので、ますますハマってます！





【映画】『好きっていいなよ。』

■7月12日から全国ロードショー

累計540万部を超えて大ヒット中の同名マンガを実写映画化。"いまもっともドキドキできる"恋愛バイブルだ。

ゲームユーザーの生活スタイル&嗜好を分析!

TREND WATCH

《ファミ通 トレンドウォッチ》

【調査期間】 6月23日〜6月24日

エンタメやゲームの消費動向調査からゲームファンの"現在"を分析! 今回はCMタレント好感度調査の女性編をお届け。

●今週の調査モニター
eb-i(詳細は下段を参照)の20万人のモニターの中から抽出した、継続的に家庭用ゲーム機で遊んでいる10歳〜49歳までの2548人(男性1680人:女性868人)に調査を実施。

◆今週の調査テーマ

ゲームユーザーから人気が高い女性CMタレントは?

今回は、好感度の高いCMタレント調査の女性編(男性編は次号で掲載)。2014年上半期のCM契約社数、出演数が多かった女性タレントの印象を4段階で評価して、ポイントを算出した結果を集計した。首位は、幅広い活躍を見せる新垣結衣(あらがきゆい)。非ゲームユーザーでは3位で、ゲームユーザーからの強い支持を示す結果となった。2位は、NHKで放送された人気の連続ドラマ『あまちゃん』の出演をきっかけにブレイクし、一気に露出が増えた有村架純(ありむらかすみ)。2013年上半期を対象とした同調査では30位圏外だっただけに、もっとも大きなジャンプアップを果たしたタレントと言える。そのほか、非ゲームユーザーと比較すると、9位の本田翼(ほんだつばさ)(非ゲームユーザー12位)、11位のベッキー(同13位)、17位の山本美月(やまもとみづき)(同21位)などが、より高い順位となっていることも注目だ。

ゲームユーザーの好感度が高い女性CMタレント TOP20

モニター数:2548人

順位	名前	好感度ポイント
1 (3)	新垣結衣	3.094 (3.052)
2 (1)	有村架純	3.066 (3.062)
3 (2)	天海祐希	2.944 (3.053)
4 (4)	菅野美穂	2.934 (2.995)
5 (6)	堀北真希	2.929 ([illegible])
6 (7)	石原さとみ	2.899 ([illegible])
7 (5)	杏	2.862 ([illegible])
8 (9)	桐谷美玲	2.834 ([illegible])
9 (12)	本田 翼	2.830 (2.764)
10 (10)	優香	2.817 (2.867)
11 (13)	ベッキー	2.741 (2.738)
12 (13)	ローラ	2.738 (2.738)
13 (15)	能年玲奈	2.734 (2.719)
14 (11)	上戸 彩	2.726 ([illegible])
15 (16)	長澤まさみ	2.720 (2.716)
16 (8)	真木よう子	2.718 ([illegible])
17 (21)	山本美月	2.667 (2.582)
18 (19)	佐々木 希	2.640 ([illegible])
19 (17)	吉高由里子	2.636 ([illegible])
20 (18)	宮﨑あおい	2.610 (2.669)

※順位と好感度ポイントの( )は、非ゲームユーザーの調査結果です。

CHECK! チェック 男女の比較では傾向の違いが! 認知度ランキングの上位にも注目

好感度調査の結果を男女別で見ると、男女差が大きいことがわかる。男性の1位は有村架純、2位は新垣結衣、3位は石原さとみとなっている一方で、女性では天海祐希が首位に立ち、それに菅野美穂が続いている。

なお、今回の調査では、女性CMタレントの認知度も併せてリサーチしたが、ゲームユーザーへの調査で1位となったのは、きゃりーぱみゅぱみゅ。奇抜なファッションやオリジナリティー溢れるアートワークは、ゲームユーザーにとっても強烈なインパクトとなっているようだ。

●男性ゲームユーザーの好感度が高い女性CMタレントTOP5

順位	名前	好感度ポイント
1	有村架純	3.162
2	新垣結衣	3.1[illegible]
3	石原さとみ	3.004
4	堀北真希	2.974
5	本田 翼	2.934

モニター数:1680人

●女性ゲームユーザーの好感度が高い女性CMタレントTOP5

順位	名前	好感度ポイント
1	天海祐希	3.177
2	菅野美穂	3.0[illegible]
3	新垣結衣	3.0[illegible]
4	杏	2.9[illegible]
5	有村架純	2.996

モニター数:868人

●ゲームユーザーから認知度の高い女性CMタレントTOP5

順位	名前	認知度
1	きゃりーぱみゅぱみゅ	80.8%
2	上戸 彩	80.3%
3	ベッキー	80.[illegible]%
4	剛力彩芽	77.[illegible]%
5	ローラ	76.9%

モニター数:2548人

●非ゲームユーザーから認知度の高い女性CMタレントTOP5

順位	名前	認知度
1	上戸 彩	73.4%
2	きゃりーぱみゅぱみゅ	71.[illegible]%
3	ベッキー	70.[illegible]%
4	剛力彩芽	69.[illegible]%
5	天海祐希	68.9%

モニター数:4723人

●今週の定例調査……【欲しいゲームハード】 Weekly Report

Q.今後購入を予定しているゲームハードは?

今回は、月イチでお届けしている欲しいハードの調査。前回調査(本誌6月26日号に掲載)と同じく、第1位はプレイステーション4で、変わらぬトップの座をキープしている。それに続いて2位にニンテンドー3DSが位置するという並びは変わらないが、3位と4位の順位が入れ替わり、Wii U、プレイステーション Vitaの順となっている。Wii Uに関しては、『マリオカート8』の発売やE3 2014(※)時期の発表を受けて、注目度が高まったようだ。

※集計期間:6月23日〜6月24日

順位	ハード名	票数
1	プレイステーション4	931
2	ニンテンドー3DS(3DS LL含む)	459
3	Wii U	355
4	プレイステーション Vita	351
5	Xbox One(9月4日発売予定)	277
6	プレイステーション3	192
7	プレイステーション Vita TV	140
8	プレイステーション・ポータブル	115
9	Wii	106
10	Xbox 360	65

モニター数:2548人(複数回答可)

●欲しいゲームハード

●eb-iとは?…… "eb-i(enterbrain insight)"は、エンターブレインが2013年1月より週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費者動向調査。保有している全国20万モニターから週次で10000超の声を回収し、エンタメ分野の実態を分析しています。

※毎年、アメリカ・ロサンゼルスで開催される世界最大級のゲーム見本市。今年は、6月10日〜12日(現地時間)に開催された。

大塚角満のゲームを読む!!

第60回 〖作り手の主張〗



Profile
大塚角満
〔おおつか　かどまん〕
週刊ファミ通副編集長兼ファミ通コンテンツ企画編集部編集長。編集業務の傍ら、ゲームエッセイストとしての活動も行い、ゲームのプレイ日記をまとめた『逆鱗日和』シリーズ、『折れてたまるか！』シリーズ、『熱血パズドラ部』など著書多数。

COLUMN

ロマンの塊に触ってみた

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアのプレイステーション Vita用ソフト『フリーダムウォーズ』を買ってきた。じつは密かに、2014年度上半期の最注目タイトルのひとつと目していて、発売を心待ちにしていたのである。

『フリーダムウォーズ』の存在を初めて知ったのは、かれこれ1年くらい前になろうか。職業柄、各メーカーさんがとくに力を入れているタイトルの資料や映像を先に見せてもらう機会があるのだが、『フリーダムウォーズ』も、そんな期待作の1本だったのだ。

この事前プレゼンテーションを受けたとき、僕は無意識のうちに“好奇心の投資をするかどうか”ということを考えてしまう。すべてのゲームに同等の熱量を与えられればいちばんいいんだろうけど、コンシューマー系のゲームだけでなく、スマホアプリやブラウザゲームでも目の離せない良作がたくさんあるこの時代において、それはほぼ不可能なこと。なので、“どのゲームに気持ちをベットしようか”ということを、ついついぼんやりと思考してしまうのだ。そんな僕が、『フリーダムウォーズ』(このときはまだ、コードネームで“パノプティコン”と呼ばれていたと思う)の紙資料を見せられたときに思ったことは、ただのひとつである。

「ベットしよう！」

だ。

音も映像もない、紙資料のプレゼンテーションで僕が惹かれた理由は、イチもニもなく作り手側の“情熱”だったと思う。ハードの発売以降、“共闘アクション”にフィーチャーしたプロモーションを展開してきたPS Vitaにありながら、「共闘アクションの新しい解釈」、「ほかのタイトルとは違う思想」を全面に押し出し、ある種けれん味のある主張には爽快感すら覚えたものだ。

さらにこのとき、開発者の面々は、興奮を隠しきれない面持ちでこんな発言をぶっ放した。

「まったく新しい共闘アクションをお見せします！」

「47都道府県の、対抗戦を実現させます!!」

驚きのあまり、僕は限界まで目を見開いた。そして、すぐにこう思ったものだ。

(……こりゃまたデカい風呂敷を広げたな!!!)

と。さらに、

(これは、しばらく発売されないに違いないぞ)

と確信もした。あまりにもロマンに満ち溢れすぎていて、そう簡単に完成までたどり着けないと感じたのである。

でもだからこそ、僕はこのゲームに期待したのだ。

(本当にこの思想を形にできるなら、とんでもないゲームになるかもしれないぞ！)

って。いつまでも気長に、完成の報告を待つとしようじゃないか。

そして6月26日。僕の予想よりもはるかに早く『フリーダムウォーズ』は発売された。冒頭にある通り僕もすぐに購入してきて、PS Vitaを起動する。そのまま、しばし無言で遊び続けた。

そんな僕の、『フリーダムウォーズ』のファーストインプレッションは……。

「よくぞまあ、ここまで詰め込んだな!!」

である。

昨今、多くの人々がプレイするスマホアプリのキーワードは、“よりシンプルに、よりわかりやすく”だと思う。フリー・トゥ・プレイのアプリは無数にあるがゆえに、“試食”の段階で人が離れて別のアプリに流れてしまう……ということが日常的に起こる。だからこそ、入り口の敷居を可能な限り下げ、なんとか奥座敷までお通しを……という思想でゲームが設計されていると思うのだ。

そんな中、『フリーダムウォーズ』は、フリー・トゥ・プレイのアプリとは一線を画した、いい意味での“コンシューマーゲームくささ”を徹底的に主張している。

世界観を練りに練り。

ストーリーを紡ぎに紡ぎ。

アクションを突き詰めて──。

妥協が見えない、不器用なまでのゲームの探求。

「俺たちは、ここまで作るよ！」

という作り手の主張が聞こえてくるかのような作り込みには、素直に拍手を贈りたいと思った。

まだ僕は、ストーリーの序盤をウロウロしている段階。悪いことをしているつもりがないのにジャンジャンと積み上がっていく懲役年数を眺めながら、

「ちょ……www　お、俺が何したっつーの……www」

と言って苦笑いしているところだ。次長課長の井上聡(いのうえさとし)さんも今号のコラムで「めちゃくちゃおもしろくなる予感がする」と書いているが、僕もまったくの同意。しばらくは懲役100万年の世界でジタバタと足掻いてみようと思う。……しかし長ぇ懲役だな(笑)。

●イラスト／荒井清和

7月31日号の注目記事

EDITORIAL INFORMATION
●エディトリアル インフォメーション







※記事内容は予告なく変更となる場合があります。

次号は 7/17(木) 発売です　特別定価 430円[税込]

※一部の地域では発売日が遅れる場合があります。

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は

〒102-8431　エンターブレイン
週刊ファミ通7月24日号○○○○係 まで

※応募方法に関わらず、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの懸賞に当選された方は、当該号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

本誌の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの正午から午後5時のあいだに、カスタマーサポート☎0570-060-555で受け付けております。
また、メールでの質問は、support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問にはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

週刊ファミ通ではライターを募集しています!

募集業務: 週刊ファミ通及び関連刊行物におけるゲーム紹介や攻略記事のライター(在宅)

■待遇　経験、能力などを考慮のうえ、編集部規定により決定

■応募方法　①履歴書(写真添付、メールアドレスも明記)　②職務経歴書
③800文字程度の作文
(400字詰めの原稿用紙をご使用ください。
テーマは、"最近遊んだゲームのインプレッション")

①～③を、上記のあて先で「ファミ通ライター募集」係までお送りください(応募書類は返却いたしません)。
書類選考のうえ、選考通過者にのみ、別途面談日をご連絡いたします。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

Web [ウェブ]
ファミ通.com　ゲーム・エンタメ最新情報
http://www.famitsu.com

Twitter [ツイッター]
週刊ファミ通公式アカウント　@WeeklyFamitsu
ファミ通.com公式アカウント　@famitsu
週刊ファミ通編集長アカウント　@famitsu_Hayashi

Facebook [フェイスブック]
週刊ファミ通公式アカウント　fb.com/weeklyfamitsu

新着ゲーム&雑誌・書籍スケジュール

7　10 [Thursday]

週刊ファミ通 7月24日号 発売

- ●ニンテンドー3DS LL 妖怪ウォッチ ジバニャンパック
- ●妖怪ウォッチ2 元祖
- ●妖怪ウォッチ2 元祖(ダウンロード版)
- ●妖怪ウォッチ2 本家
- ●妖怪ウォッチ2 本家(ダウンロード版)
- ●プレイステーション Vita スーパーバリューパック Wi-Fiモデル(数量限定) ブルー/ブラック
- ●プレイステーション Vita スーパーバリューパック Wi-Fiモデル(数量限定) レッド/ブラック
- ●穢翼のユースティア Angel's blessing(ダウンロード版)
- ●GOD EATER 2(ゴッドイーター2)(PlayStation Vita the Best)
- ●GOD EATER 2(ゴッドイーター2)(PlayStation Vita the Best・ダウンロード版)
- ●GOD EATER 2(ゴッドイーター2)(PSP the Best)
- ●GOD EATER 2(ゴッドイーター2)(PSP the Best・ダウンロード版)
- ●最強将棋 激指13

11 [Friday]

12 [Saturday]

13 [Sunday]

14 [Monday]

15 [Tuesday]

ぴこぷり August

- ●チェインクロニクルV(ダウンロード版)

16 [Wednesday]

17 [Tuesday]

仮面ライダー バトライド・ウォーII 仮面ライダー大百科

週刊ファミ通 7月31日号発売

- ●ほっぺちゃん みんなでおでかけ! ワクワクほっぺランド!!
- ●ガンダムトライエイジSP
- ●ハマトラ Look at Smoking World
- ●ハマトラ Look at Smoking World(ダウンロード版)
- ●俺の屍を越えてゆけ2
- ●俺の屍を越えてゆけ2(初回限定版)
- ●俺の屍を越えてゆけ2(ダウンロード版)
- ●ソラユメ
- ●ソラユメ(ダウンロード版)
- ●爽海バッカニアーズ!
- ●爽海バッカニアーズ!(限定版)
- ●爽海バッカニアーズ!(ダウンロード版)
- ●Wii Sports Club
- ●MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声
- ●シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～
- ●シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～(ダウンロード版)
- ●シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ プレミアムボックス
- ●MURDERED(マーダード) 魂の呼ぶ声

18 [Friday]

機動戦士ガンダム サイドストーリーズ ビジュアルコンプリートガイド

19 [Saturday]

ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル official fan book

B's-LOG 9月号　ニンテンドーDREAM DS Wii 9月号

●ニンテンドー3DS　●ニンテンドーDS　●プレイステーション Vita　●プレイステーション・ポータブル
●Wii U　●Wii　●プレイステーション4　●プレイステーション3　●Xbox 360

※ゲーム、雑誌、書籍のスケジュールは変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

■発行人:青柳昌行　■編集人:坂本武郎　■編集長:林克彦　■副編集長:藤野豊、秋山誠、堤俊浩、河合里枝、大塚英行/佐治良哉/小澤繁夫/豊田恵吾　■デスク:佐藤栄一、菊池祐一、池田信一、今貴生、三代川正、藤野昇平、千葉久子/山口貴士　■編集スタッフ:首藤和仁、後藤聡子、岡田秀穂、島本愛子、北口晋吾、川島圭太、八百木勲、本田崇彰、石橋宏資、伊藤昭太、小野泉、黒谷慶太、野口美千生、伊藤良介、岸本進之助、川島綾乃、吉田孝広、武藤洋平、小川紗恵子、堅田智裕/豊泉宏幸、渡邊忍、杉原貴宏、阿部浩士、秋山健一、古屋陽一、藤田知沙、塩宮駿介、立花桂子/目黒輔、水永満/笠井正彦、須藤崇、稲葉智秋、實重厚、岩田侑磨、小島彬、野島賢一郎、小宮慎平/斉藤有紀、斎藤比香里、原真利子/間々田武、岩見勝人、小林寿幸、岸本克樹、新本浩一郎、加藤政樹/谷塚真一、松尾勇気、石川満、坂本隼、佐藤裕介、松田拓郎/小山太輔　■制作スタッフ:川端康雄、新矢由美子、岩井国夫、山本和幸、石田治/鎗田準次、山田康幸、村田順一、川辺宏二、石川明子、松岡大右、日花隆、稲葉和恵、斉藤和枝/吉田潤、宮本泰秀、高村純一、井上圭司　■編集総務:原正典、渡辺千恵子　■広報:市川みのり、横瀬みちる、曲淵優子　■ライツ:高山昌子　■フォトグラフ:スタジオT　■進行:川合昇、藤田昇、釜下豪紀　■編集協力:福田有宵、榛葉志乃武、鈴木貴義、内沢裕一、G.B.、東京テキスト、齋藤猛、堤敦史、芦田晋、近藤圭悟、奥村真弓、松崎マーク、ターニング・ポインツ、植地毅、森田元、平松誠史、太田浩司、黒田知道、池澤雄一、本間春香、佐藤稔、エンターバンク、長谷部善之、山岡広樹、篠原元貴、山本勉、鯉原政司、雨宮光宏、丸谷健太、屋城敦、田井成樹、菊池紘平、高橋恵子、大島弥月、吉村直樹、鳥居司、みちよ・パティロ　■制作協力:山田由香里、アライブ、佐藤大輔、山内大助、水川達哉、馬場美保、溝江由紀子、本山由樹子、安田デザイン制作所、ワン オア エイト、西村由美、スタジオ ディースリー、鐘田研次、谷口貴司、アイダックデザイン、泉隆則、クリエイティブレイ、ムラスタジオ、Wonder　■広告:水本九州男、原川朗広、幸宏樹、梅山達夫、小林瑠美、樋口尚子、森田香、坂本美香、小松恭子、金川奈津子、青木宏行、山田慶紀　■PP部:伊勢哲也、安部寿一、田中翔一朗、松村英彦、古谷知恵、畠威宏　■カスタムブランド:酒井慶太、嵯峨寛子、永山順一、中村了　■雑誌営業:高津利浩、堂前秀隆、福島慶総、片岡秀行　■セールスプランニング部:酒井朋喜、与那覇学、廣原洋祐　■業務部:三浦真木　■マーケティング:柴田一樹、上床光信、岩井直樹、藤池隆司、横山知史、小林利治　■海外マーケティング:リッキー谷本　■編集委員:酒井慶太、相沢浩仁　■編集主幹:浜村弘一

17p4075

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。※画面はすべて開発中のものです。


Wii U
Nintendo
BASEBALL RULES!
HOME RUN
Wii Sports Club
Wii Sports
Club
5 Sports in 1
Wiiスポーツクラブ
©2013–2014 Nintendo
Tennis テニス
Bowling ボウリング
Golf ゴルフ
Baseball ベースボール
Boxing ボクシング
パッケージ版
7.17 [木] 発売
希望小売価格 3,700 円（税別）
ダウンロード版では種目毎に購入することもできます。
● テニス・ボウリング・ゴルフ ……………… 各 1,000 円（税込）
● ベースボール ＋ ボクシング ……… 2つセット 1,000 円（税込）
CERO A 全年齢対象
NINTENDO NETWORK
しっかり握って離さないようにしましょう。
まわりにぶつからないようによく確かめましょう。
ストラップをきちんと着けましょう。
Wiiリモコンジャケットの装着をおすすめします。
くわしくは任天堂ホームページをご覧ください。
www.nintendo.co.jp

WEEKLY ファミ通 No.1336 特別定価 430円 本体398円

平成26年7月10日発行・発売(毎週1回木曜日発行・発売)第三種郵便物承認
発行:株式会社KADOKAWA　発行人:青柳昌行　編集人:坂本武郎
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3　☎03-3238-8521(営業)
企画・編集:エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　☎0570-060-555(ナビダイヤル)

週刊ファミ通 2014 7/24

いよいよ発売!『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』攻略特集



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©KADOKAWA CORPORATION 2014　雑誌21884-7/24
4910218840748
00398
KADOKAWA　enterbrain


scanned & edited
by kitsunebi